

31 İNCELEME: Championship Manager 3 • Wargasm • HoMM III • SCARS

PC GAMER TÜRKİYE

CD-ROM Hediyeli

CD'DE BU AY

Bungie'den iki tam bölümüyle Myth II

Artı Half-Life: Uplink, Close Combat III, Rollcage, ve daha fazlası!

Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi

STAR WARS: EPISODE I

The Phantom Menace PC'ye geliyor... Hem de gümbür gümbür!

LucasArts'ın yeni nesil *Star Wars* oyunlarını sonunda gün ışığına çıkarıyoruz. Üstelik başka hiçbir yerde göremeyeceğiniz inanılmaz görüntülerle!

Episode I'in kötü adamı Darth Maul, niçin kendisiyle karşı karşıya gelmekten çekineceğinizi gösterirken...

Voodoo3 vs. TNT2

3D hızlandırıcıların yeni kralı donanım sayfamızdaki incelemeler sonucu ortaya çıkıyor.

UZMAN STRATEJİ

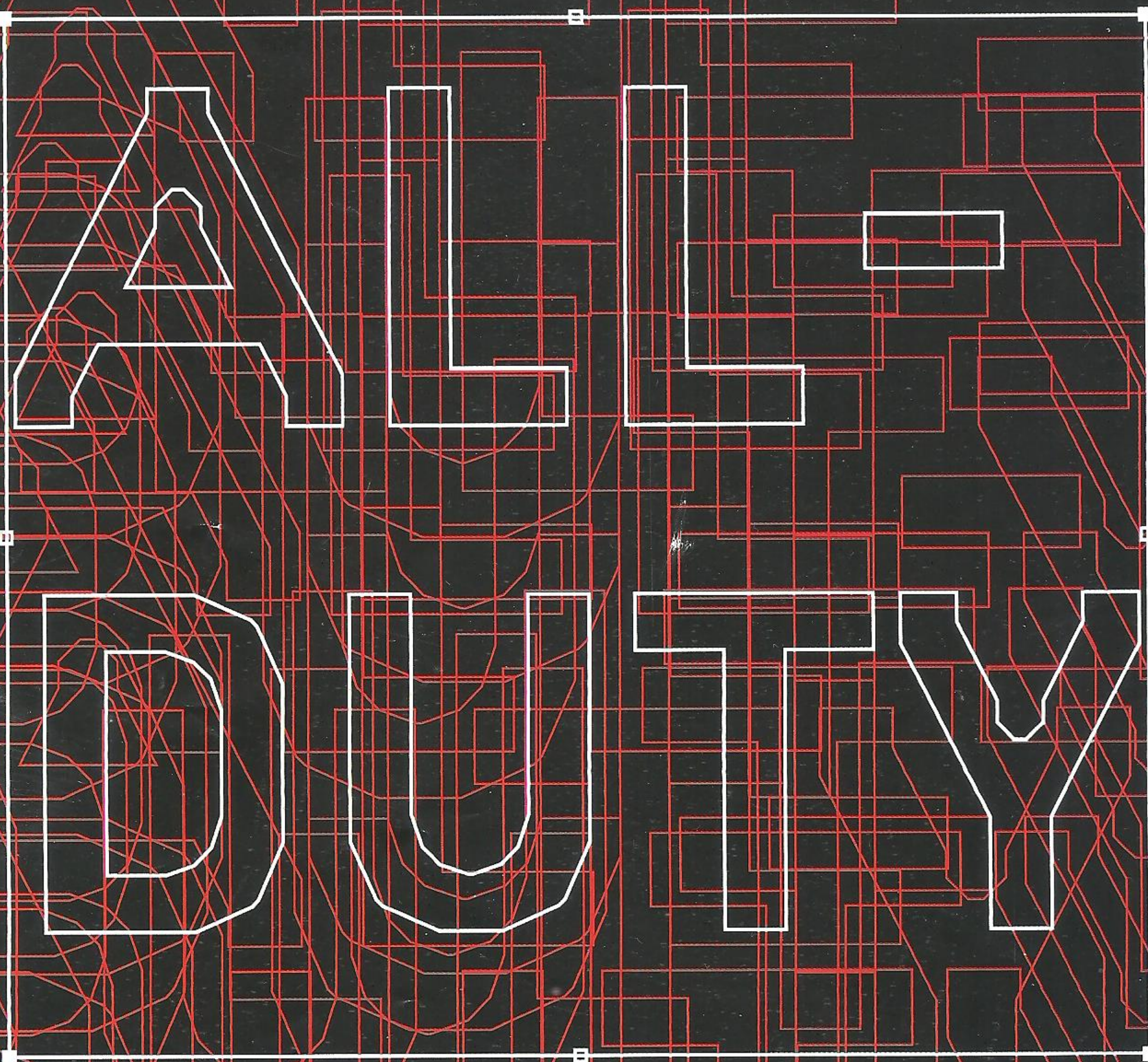
Gangsters • *Thief: The Dark Project* • *Alpha Centauri* • Ve fazlası!

www.pcgamer.com
Yıl: 1 Sayı: 8 • MAYIS 1999
ABD: 7.99$ TÜRKİYE: 4.99$ (1.950.000 TL)
ISSN 1302-0129





09
9 771302 012008


ALL-
DUTY™

ALL-DUTY™ SERİSİ İLE LEVI'S®'TAN HAYATA FARKLI BİR BAKIŞ !

Sadece bir jean markası değil, bir yaşam biçimi de olan Levi's®, koleksiyonuna her dönemin çizgisine ve karakterine uyan, yeni tasarımlar ekliyor. Levi's® efsanesi bu kez yepyeni bir ürün yelpazesiyle bizlerle: All-Duty™ serisi...

Hızla değişen dünyamıza farklı açıdan bakabilenlere özgü All-Duty™ pantolonlar, belli kullanış ve yaşam tarzlarına uygun olarak hazırlandı. Dinamik ve sportif kesime olduğu kadar, modanın tüm trendlerini yakından izleyen ve giyimde rahatlığı ön planda tutan her yaş grubuna hitap ediyor. Düşük belli, bol dökümlü, çok cepli, unisex pantolonları ve unisex diz ve diz altı kesimli şortları hemen göze çarpan All-Duty™ serisi, fonksiyonel öğelerin öne çıktığı rahat ve genç çizgisiyle dikkat çekiyor.

Her zaman orijinal olmanın ayrıcalığına sahip Levi's® farkını All-Duty™ serisiyle yaşamaya devam edeceksiniz.

Unisex, Cargo Cut-Off, Düğmeli 16.500.000 TL T-shirt 7.450.000 TL

537

Unisex, Bol Kesim, İpli 17.950.000 TL T-shirt 6.950.000 TL

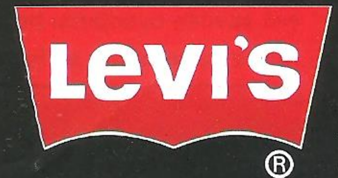
695

Unisex, Work Cut-Off, Fermuarlı 16.500.000 TL T-shirt 7.250.000 TL

677



advantage
kart geçerlidir.



yatlar önerilen satış fiyatlarıdır.
Değişiklik gösterebilir.

Bu bir advertorial'dır

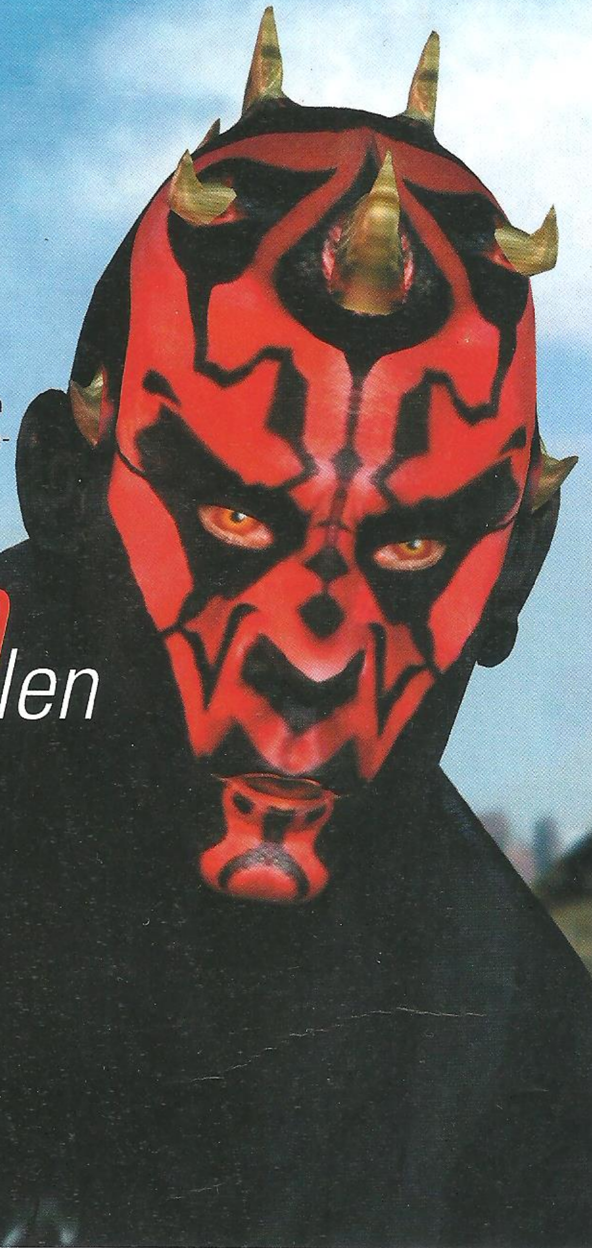
www.levi.com

PC GAMER TÜRKİYE
YIL: 1 • SAYI: 8 • MAYIS 1999

Kapak Konusu 40

The Phantom Menace ile ilgili beklentiler artarken, LucasArts da bu film üzerine kurulu iki yeni oyun çıkararak, kopan yaygaradan iyice yararlanmaya çalışıyor. Kesinlikle almanız gereken bu oyunlar hakkında en güncel ve en ayrıntılı açıklamaları burada bulacaksınız. Fazla oyalanmadan hemen okumaya başlayın deriz...

Geçmişten gelen Patlama sesleri



Okuyucu TOP 50

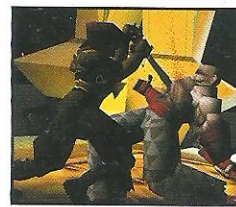
Top 50

38

Artık okuyucularımız Türkiye'nin en çok sevilen oyunlarını belirliyor. Tek yapmanız gereken her ay favori olan on oyununuzu bildirmek. İşte ilk oylama sonuçları. En az milletvekili seçimleri kadar heyecanlı.



Vurgunlar

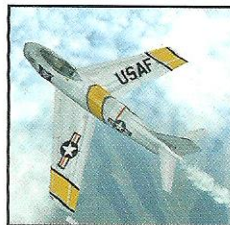


Prince of Persia 3D 20

Orijinal *Prince*, yana doğru kayan aksiyon oyunlarına yepyeni bir soluk getirmişti; prensimiz bu defa da 3D aksiyon/macera türünde devrim yapmaya hazırlanıyor.

MiG Alley 24

Rowan Software, bir önceki simulasyonu Flying Corps ile Birinci Dünya Savaşı ile yakaladığı başarıyı bu sefer de Kore Savaşı'nı konu alan yeni bir oyunla sürdürmeye çalışıyor.





Sinistar Unleashead 26

1980'lerin bu arcade klasiği, tamamen yenilenerek 1990'ların PC dünyasına dalıyor. Sonuçlar şimdilik oldukça etkileyici...

Donanım



İncelemeler

Disk Sayfaları



Strateji

Departmanlar



Yıldız Savaşları

Bu yılın en önemli olayı ne olabilir? Seçimler, Kosova, Millenium'a giriş. Bunu yıl sonuna kadar göreceğiz. Ama oyun dünyası için yılın gelişmesinin ne olduğu şimdiden belli. Kült filmler tarihinin en nadide ismi olan Star Wars'ın devamı, filmin hayranlarını heyecanlandırırken filmin oyunlarının ne olacağını kestirmek hiç de zor değil. Bu kez oldukça hazırlıklı gelen LucasArts, filmin çıkışından hemen bir hafta sonra oyunlarını piyasaya sürecek. Büyük bir dergicilik olayı gerçekleştiren PC Gamer, bu oyunlarla ilgili ilk açıklamaları herkesten önce sizlere sunuyor. Filmin gelmesi için sonbaharı beklemek zorundayız. Kısacası ilk defa Star Wars oyunlarını, filmlerini izlemeden önce oynayacağız.

Ancak bu sayımızda sizi heyecanlandıracak tek şey Star Wars değil. Eski günlerin kült oyunlarından Prince of Persia da 3D teknolojisiyle geri dönüyor. Tam üç sayfalık Vurgun'umuz ilk oyunu günler ve geceler boyunca oynayanları heyecanlandıracak.

Bir oyuncu daha ne isteyebilir ki? Thief, Alpha Centauri, Gangsters ve Baldur's Gate'in stratejileri, dolu dolu 31 oyun incelemesi, en son çıkan donanımların acımasız eleştirileri, tam 8 sayfa okuyucu mektubu, en sevdiğiniz köşe yazarlarının yazıları... Evet, hepsi PC Gamer'da. Size hizmet için hiçbir fedekarlıktan kaçınmıyoruz, hatta bakkala kadar çıkıyorum diyerek Amerika'ya kaçan Gülçin'in yazılarını ne kadar sevdiğinizi bildiğimizden izini sürüp onu Amerika'da yakaladık ve dayak zoruyla yazısını yazdırdık...

Bize beklentilerinizi iletmeyi unutmayın; çünkü istediğiniz her şey günün birinde gerçekleşecek. Belki yarın değil, ama sizi çok da bekletmeyeceğiz. Söz...

PC GAMER-TÜRKİYE

10 milyar veriyoruz!

(Ama önce Sanal Yatırım'a girmeniz gerekiyor.)

movida plus MAP

Sanal Yatırım, yatırımcılarına 10 Milyar TL tutarında sanal başlangıç sermayesi veriyor. Alın 10 milyarınızı, gerçek İMKB koşullarında yatırıma başlayın. İstediğiniz hisse senedini alın, istediğinizi satın. Ay sonunda en iyi performansı gösteren 3 sanal yatırımcı arasına girin, ödül olarak, Demir Yatırım'dan gerçek hisse senetleri kazanın. Her ay yeniden başlayan interaktif borsa yarışması Sanal Yatırım, yalnızca **www.demiryatirim.com.tr** internet adresinde, unutmayın!

Borsayı öğrenmenin en risksiz yolu Sanal Yatırım, bir Demir Yatırım hizmetidir.

Telefon: (0212) 216 26 66 Faks: (0212) 212 52 38 • www.demiryatirim.com.tr
Demir Yatırım bir Demirbank iştirakidir.



DEMİR YATIRIM

"yatırım ciddi bir iştir"

Real-Time data aktarımı PLATO Veri Dağıtım Hizmetleri A.Ş. tarafından sağlanmaktadır.

Her Şeyiyle Harika Bir CD Daha!

PC Gamer'ın eşsiz CD'si bu ay da heyecan verici. Yine en taze oyunlarla yeniden karşınızdayız. Geçtiğimiz yıl içinde çıkan en güçlü strateji oyunlarından biri olan *Myth II: Soulblighter* demosunu vermekle yetinmiyoruz; bunu yanında sizlere *PC Gamer*'ın Yılın Oyunu seçtiği harika *Half-Life* demosunu da sunuyoruz! *Half-Life: Uplink* demosu sadece bu demo için yaratılan, yüzde yüz yeni bir level içeriyor. Ve bu öyle bir mini oyun ki canavarlar, silahlı adamlar, patlayıcılar... Aman Tanrım!

Tabii CD'mizde görebileceğiniz ve yapabileceğiniz daha birçok şey var. *Close Combat III: The Russian Front, Quest for Glory V: Dragon Fire ve Commandos: Beyond the Call of Duty* gibi ter döktürecek daha başka parlak pek çok oyunun yanı sıra en sevdiğiniz oyunların add-on'larının harika bir derlemesi de bu CD'de sizleri bekliyor.

Ha bu arada, özel PC Gamer arabalarını farklı yarış oyunlarında denemeyi sakın unutmayın. 650 megabyte'lık bir alana nasıl bu kadar çok ve bu kadar güzel şeyi sığdırabiliyoruz, hayret verici doğrusu! Öyle değil mi?

İşte PC Gamer farkı!

Disk Editörünün Notu

PC Gamer CD'si ile ilgili son bilgiler için web sitemizdeki *pcgamer.ign.com/static/magazine/cdrom.shtml* sayfasına bir göz atın.

Burada son güncellemelerin yanı sıra Sıkça Sorulan Sorularıda (FAQ) bulacaksınız.

CD'nin çalıştırılması

1. CD'yi yerleştirin.
2. Eğer Autorun CD'yi başlatmazsa, Başlat'a tıklayın ve Çalıştır'ı seçin. *X:\PCGAMER.COM* yazın, buradaki *X* sizin CD-ROM sürücünüzün harfi.
3. Bu, *CD* 'yi çalıştıracaktır.

Sistem Gereksinimleri

Windows 95; 486/33; 4MB RAM; Mouse
NOT: Bu gereksinimler sadece arayüz programınızın yüklenmesi için. Her oyun demosunun kendi ek gereksinimleri olacaktır. Bu yüzden açıklamaları dikkatle okuduğunuzdan emin olun.

Win3.1 Kullanıcılarının Dikkatine!

PC Gamer arayüzü Windows 95 için tasarlanmıştır. Eğer Widows 3.1 kullanıyorsanız, Win 3.1'in demolarını ayrıca yüklemeniz gerekiyor.

İÇİNDEKİLER / MANUEL YÜKLEME KOMUTLARI

Yükleme Kısayolları

CD arayüzümüzün yüklenmemesi ya da düzgün olarak çalışmaması durumunda her demoyu, arayüzü komple atlayarak yükleyebilirsiniz.

Demoları manuel olarak yükleyebilmek için yan sayfada yer alan tabloya bir göz atın. Bu tablo demoların bir listesiyle klasör ve yükleme komutlarını içeriyor.

Tablodaki komutları çalıştırmak için Windows 95'te Başlat-Çalıştır komutunu veya Win 3.1'de Program Yöneticisi'nden Dosya-Çalıştır komutunu kullanmanız yeterli. Dialog kutusu ortaya çıktığında önce CD-ROM sürücünüzün harfini daha sonra sağ taraftaki listeden demonun bulunduğu klasörü ve son olarak yükleme komutunu yazın.

Örneğin *Half Life: Uplink*'in demosunu yüklemek için *X:\HALFLIFE\HLUPLINK.EXE* (*X*, sizin *CD* sürücünüzün harfi) yazıp Enter'e basın. *Half Life: Uplink*'in setup programı bundan sonra çalışacaktır. *CD*'de uygun klasörü bulmak için File Manager'ı veya Explorer'ı kullanabilirsiniz. Daha sonra yapmanız gereken yükleme komutunun üstüne iki kere tıklamak.

Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız birçok Windows 95 demosunu ve bizim arayüzümüzü çalıştıramayacağınızı unutmamalısınız.

* İşareti, demoyu çalıştırmak için DirectX gerektiğini gösterir. *CD* 'de \DIRECTX klasöründeki DXSETUP.EXE' yi çalıştırarak DirectX'i yükleyebilirsiniz.

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

DEMOLAR

"Install the Demo" istediğinizi yerine getirir. Demoların çoğu oyunun nasıl oynandığı ile ilgili daha fazla açıklama içeren "README" dosyalarıyla birlikte geliyorlar. Eğer bir çıktısını almak istiyorsanız "Print README.TXT." tıklayın.

Eğer README.TXT dosyasının çıkışını almak istemiyorsanız, seçtiğiniz demoyla ilgili daha detaylı bilgiyi bu pencereyi kaydırarak alabilirsiniz.

Menü ekranı istediğiniz zaman, istediğiniz demoya gitmenizi sağlıyor. İlk ekranda görünmeyenler için "More Demos"'a tıklayın.

ADD-ON'LAR

CD'deki tüm add-on'lar kullanım açıklamalarıyla birlikte burada.

INTERNET

Hızlı bir bağlantı istiyorsanız, işte yolunuz. Buradan Internet bağlantınızı alabilirsiniz. (ABD İSS'lerine uluslararası telefonla bağlandığınızı unutmayın.)

COCONUT MONKEY

Evet doğru, zıplayan maymun geri döndü.

Created with NeoBook for Windows 95

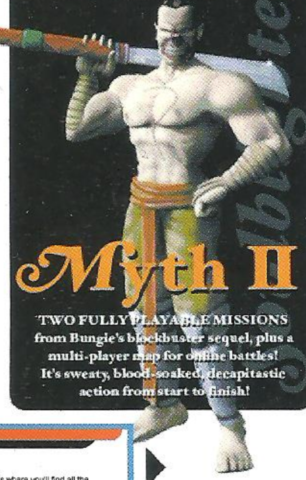
PC GAMER DISC

Demos
Database
Add-ons
Internet
Coconut Monkey
Exit

Welcome...

Just when you thought our CD couldn't get any better — surprise! With the demo of *Myth II: Soulblighter*, which includes single- and multi-player maps, combined with a demo of *Half-Life: Uplink*, containing never-before-seen material, it's enough to cause hysteria and a lack of sleep! Plus, we've got *nine* more demos to blow your socks off. To top it off, drive a few laps in these cool hot rods (*and then read about them in The Point After column in the mag*).





ARŞİVLER

İNCELEMELER

Kelepir sepetinde bulduğunuz oyun piyasada yeniyken yüzde kaç rating almıştı? Dergimizin incelemeler sayfalarında bugüne kadar çıkmış bütün bilgilerin özeti İncelemeler Arşivi'nde.

DEMOLAR

Denemek istediğiniz demo hangi ayın *CD*'sindeydi? Demo Arşivi bugüne kadar *CD*'mizde verdiğimiz demolarla ilgili bütün bilgileri veriyor.

PATCH'LER

Bu hasta oyuna bir patch mi arıyorsunuz? *CD*' de verilen ve Extended Play köşesinde bugüne kadar değinilen tüm yama ve güncelleştirmeler burada listelendi.

FİRMA

Bir oyun üreticisine nasıl ulaşırım diyorsanız, tam yerine geldiniz. Websitesi, telefon numarası ya da firmanın adresi. Hepsi sizin için burada hazır bekliyor.

enerji denetimsizmiş... hard disk tahrip

supply'ım arızalanırmış... elektrikler sık

VIZZZ

Ben bilgisayarıma öyle bir hayat



MİNİ BEKAP • Otomatik Voltaj Regülasyonuyla, cihazınızın voltaj dalgalanmalarından korur. • İleri Akü Yönetimi ile akülerinizi sürekli dolu tutar. •Mikroişlemcili kontrol sayesinde yüksek güvenliklidir. • Kısa devre koruma, Bekap'ı hatalı kullanımların vereceği zararlardan korur.



• Otomatik Enerji Yönetimi enerjinin ekonomik kullanımını sağlar. • Aşırı Yük ve Akü Durum göstergeleri, hatalı kullanımlarda uyarır. • Soğuktan başlayan "Cold Start" ve Karanlıktan başlayan "Black Start" özelliğine sahiptir.



En yakınınızdaki Bekap bayiini öğrenmek için bölgenizdeki ana dağıtıcıyı arayın.
Bir sürprizle karşılaşmamak için bayinizden Bekap'ı adıyla isteyin.

Myth II: Soulblighter

YÜKLEME \MYTHDEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 295-0060

TÜRÜ : Strateji
ÜRETİCİ FİRMA : Bungie Interactive
GEREKENLER : Windows 95; Pentium 133; 32MB RAM; 107MB hard drive alanı; DirectX

Geçen yılın eleştirmenlerce alkışlanan realtime strateji oyununun devamı, orijinalinden daha zorlayıcı ve hızlı bir fantastik savaş sunuyor. Bu demo, tek kişilik oyundan bir eğitim bölümü ve iki görev içeriyor. Ve hatta multiplayer'ın ölümüne savaşlarından bir haritayı da oynamanızı sağlıyor.

Realtime strateji oyunlarına aşinaysanız *Myth II*'nin arayüzünü kavramakta zorlanmayacaksınızdır. Birimlerinizi seçmek için bunlara sırayla tıklayın. Ya da bir grup olarak hareket ettirmek istediğiniz birimlerin çevresinde, tıklayıp sürükleyerek bir kutu oluşturun. Eğer kalabalık bir grup biriminiz varsa tek bir birime çift tıklayarak o alandaki tüm benzer birimleri de seçebilirsiniz. Seçtikten sonra göndermek istediğiniz yere ya da üzerine saldırtmak istediğiniz canlılara tıklamanız yeterli. İşte bu kadar basit!

Üç boyutlu araziye alışmak biraz zaman alabilir. Bakış açınızı değiştirmek ve yaklaşıp uzaklaşmak için mouse ya da klavyeyi kullanabilirsiniz. Çevrenizde ne olup bittiğinden haberdar olun yoksa hoş olmayan sürprizlerle karşılaşabilirsiniz. Ayrıca bir gözünüz daima ekranın sağ üst köşesindeki radarda olsun. Düşmanlar burada kırmızı noktalar halinde beliriyor, böylece ne taraftan geleceklerini kolayca saptayabilirsiniz.

Bungie.net aracılığıyla kolayca multi-player cümbüşüne de katılabilirsiniz. Bungie'nin bedava online servisi size dünyanın dört bir yanındaki oyuncularla karşılaşma imkanı verecek. Tek yapmanız gereken *www.bungie.net*'e girmek ve link'leri takip etmek!

İPUCU

Cücelerinize dikkat edin. Bunlar oldukça güçlü bazı patlayıcılar atıyorlar ve kendi birimlerinizi de havaya uçurabilirler. Güne bir molotof kokteyliyle başlamak istemezsiniz, değil mi?



Eğitim bölümü birim kontrollerinin esasları konusunda size yardımcı olacak. Cücelerinizle bir şeyleri patlatmak son derece eğlenceli. Deneyin ve görün!

Half-Life: Uplink

YÜKLEME \HALFLIFE\HLUPLINK.EXE
TEKNİK DESTEK (206) 644-4343

TÜRÜ : Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA : Sierra
GEREKENLER : Windows 95; Pentium 133; 24MB RAM; 90MB hard disk alanı; DirectX

Kıyamet kopmuş. Nereden geldikleri belli olmayan yaratıklar çalıştığınız araştırma merkezine yayılmış. Ve ordu yardım etmek yerine tüm tanıkları temizlemeye geliyor. Evet bu *Half-Life* ama bütünüyle yeni.

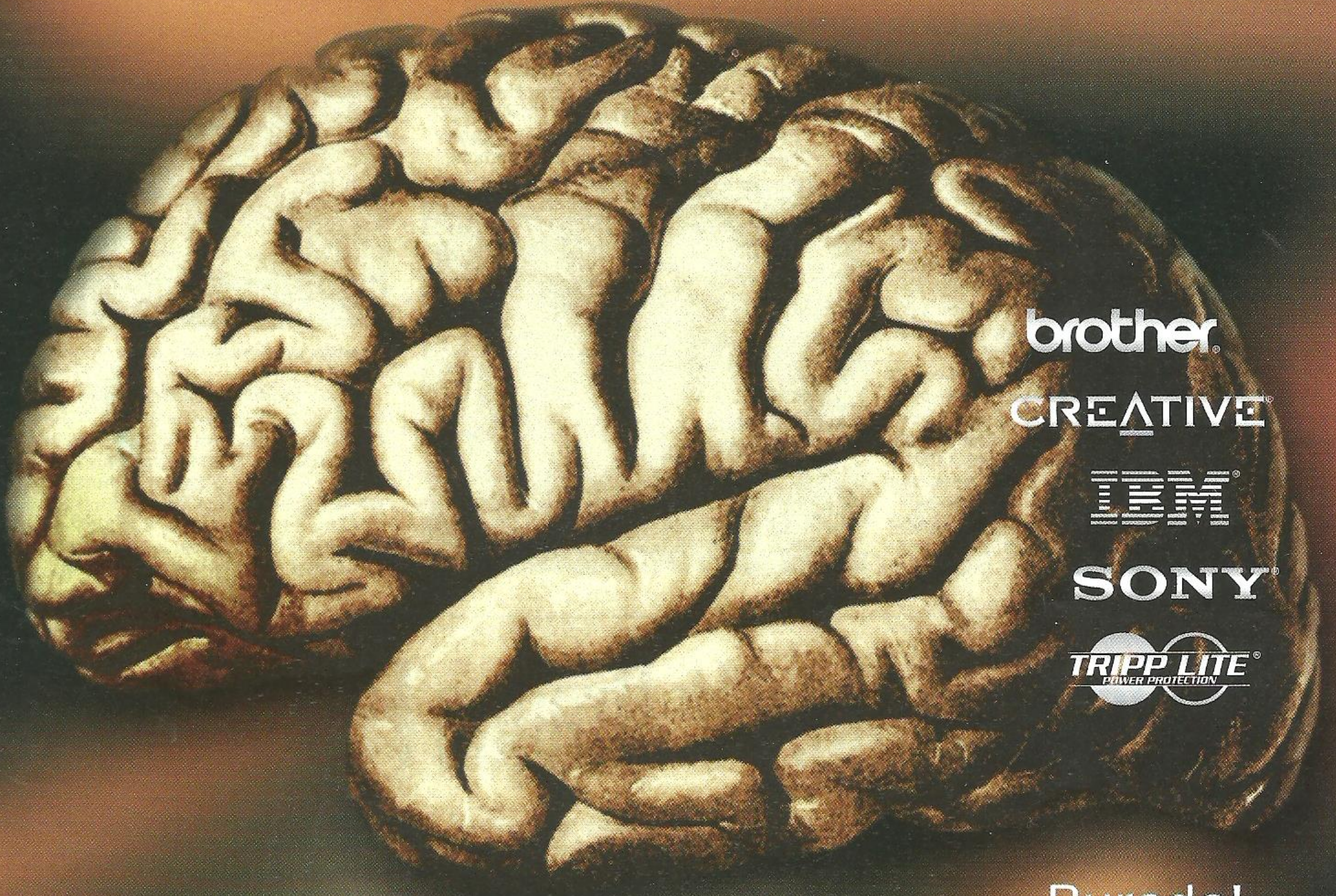
Uplink'in, *Half-Life*'ın tam versiyonunda görmediğiniz bir içeriği var. Göreviniz bir telsiz vericisini ayarlayarak alarmı normal moduna getirmek ve dışa açılan kapıları açmak. Head-crab'lere, elektrik saçan yaratıklara ve tetiğe asılmaya meraklı askerlere karşı çok dikkatli olmalısınız.

Öncelikle kontrol tuşlarını gözden geçirin. Mouse'la sağa sola dönebilir, klavyeyle ilerleyebilir ve mouse tuşlarıyla silahlarınızı ateşleyebilirsiniz. Ya da isterseniz kontrolleri istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Gözünüz yolunuz üzerindeki health istasyonlarında ve ilk yardım malzemelerinde olsun; çünkü büyük olasılıkla büyük hasarlar alacaksınız. Sağlığınız sıfırlanırsa işiniz biter. Bulduğunuz kasaları kırmak genellikle yararınıza olacak. İşe yarar malzemelerin çoğu bunların içinde saklı. Ancak bunları parçalamadan önce oyunu save etmekte yarar var, bazen bu kutuların üstüne zıplamak önemli bir bölgeye ulaşmanızı sağlayabiliyor. Ayrıca oyundaki diğer karakterlerle konuşmaya özen gösterin, tabii size saldırmayanlara. Ne dediklerini görmek için sadece onlara doğru yürüyün ve E tuşuna basın. Böylece belki de size katılacak ve kötü adamları haklamanıza yardım edecek bir koruyucu edinmiş olursunuz. Özellikle bu bütünüyle yeni olan demoda fazladan ateş gücü çok işinize yarayabilir.


Karartılmış bir geçitte asla karşılaşmak istemeyeceğiniz bazı şeyler vardır, mesela bu iri yarı herif!

KONTROL TUŞLARI

İleri Hareket	W
Geri Hareket	S
Sola Dönüş	A
Sağa Dönüş	D
Zıplama	Spacebar
Eğilme	Ctrl
Silahı Doldurma	R
Nesne Kullanma	E
El Feneri	F
Son Kullanılan Silah	Q
Quick Save	F1
Quick Load	F2



Dünyanın en akıllı markalarını ülkemizde en iyi koşullarla sunuyoruz.

Bilgisayar dünyasının yarattığı bilgi birikimi şimdi emrinizde.

Gen-Pa ile.

GEN-PA
BİLGİ İŞLEM AŞ

Şenol Sokak, No:13 Gayrettepe İstanbul
T: (0212) 288 1079 • F: (0212) 275 5024
http://www.gen-pa.com

Close Combat III: The Russian Front

YÜKLEME \CC3DEMO\MSCC3.EXE
TEKNİK DESTEK (206) 637-9308

TÜRÜ : Strateji
ÜRETİCİ FİRMA : Microsoft
GEREKENLER : Windows 95; Pentium 133; 32MB RAM; 120MB hard disk alanı; DirectX

1943. Doğu Cephesi. Batı Rusya' daki Kursk savaşı 4.000 uçak, 6.000 tank ve iki milyon askeri kapsıyordu. Siz Almanya harekatı Citadel' in bir parçasısınız ve göreviniz birliklerinizin bu işin üstesinden gelmesini sağlamak. Ya da isterseniz şansınızı Ruslarla bol bol votka içerek ve sinir bozucu Almanlarla savaşarak da deneyebilirsiniz. Bu demoda ikisini de yapabilirsiniz.

Realtime savaş oyunları arasında *Close Combat*'ın yeri başkadır. Sıraya dayalı bir strateji oyununun tüm detaylarını taşıyan *Close Combat*, savaş alanının tüm gerginliğini de yaşatıyor ve hızlı düşünmek gerekiyor. İnsanlar savaş alanında ölürken komutanların durup askerlerini tam olarak nasıl yerleştireceklerini düşünme lüksü olamaz. Durumunuzu görmek, gerekeni yapmak ve adamlarınızın yuvaya tek parça dönmesini ummaktan başka yapacak bir şeyiniz yok.

Askerleri sıcak savaşta komuta etmeye, bina labirentlerini aşmaya ve askerlerinizi tank saldırılarından korumaya alışmak biraz zaman alacak. Size Kursk Savaşına başlamadan önce Boot Camp eğitim bölümünü oynamanızı şiddetle



Boot Camp'ın beş eğitim görevi size *Close Combat III*' ün temel oynanış kurallarını öğretecek ama savaşı kazanmanız yine de size bağlı.


Savaş korkunç bir şey, özellikle de en zor görevi üstlenen askerler için.

öneriyoruz. Askerleriniz size minnettar olacak.

İşin inceliklerini kavradınız mı artık harekatınızı saldırı uzmanlarıyla, hücum birlikleriyle, Tiger Tanklarla, T34'lerle, roket atarlarla ve 120mm toplarla yüreteceksiniz. İstediğiniz tarafın komutanı olarak oynamak dışında Microsoft'un MSN Gaming Zone'una bağlanarak online da oynayabilirsiniz. Adres: *www.zone.com* Daha fazla detay için siteye göz atın.

Quest for Glory V: Dragon Fire

YÜKLEME \QFG5DEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (206) 644-4343

TÜRÜ : Adventure
ÜRETİCİ FİRMA : Sierra
GEREKENLER : Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 70MB hard disk alanı; DirectX

Sierra'nın canım Quest for Glory serisi oyuncuları yıllarca kendine tutsak etti. Şimdiyse beşinci oyunuyla karşınızda. Burada oyuncular bir büyücünün tılsımlarının şaşkınlığını, eli çabuk bir hırsızın dalaverelerini, güçlü bir paladinin yarattığı dehşeti veya kudretli bir savaşçının dayanıklılığını tatma fırsatı bulacak. (Ancak demoda sadece wizard ve fighter olarak oynama hakkınız var. Kurallar böyle!)

Göreviniz, hayatta kalmak dışında önce muhafızları sonra büyücüyü ve son olarak da şefi alt etmek. *Sifnos* adası pek büyük değil ancak adadaki tüm gizli köşeleri ve kuytulukları araştırarak amacınızı yerine getirmenize yardımcı olacak nesneleri toplamanız gerekecek.

Oyunu baştan sona mouse'la oynayabilir ya da daha hızlı ilerlemek için klavyedeki birkaç komut seçeneğini de kullanabilirsiniz. I tuşu kahramanınızın eşyalarını düzenleyebileceğiniz, koruyucu zırhlarla donanabileceğiniz ve büyü hazırlayabileceğiniz inventory ekranını açıyor. S tuşuna basarak kolayca büyülerinize ulaşabilirsiniz. Ayrıca E tuşuna bastığınızda ekipman ekranı gelir. Karşı karşıya geldiğiniz düşmanlarla savaşmak için saldırmak istediğiniz yaratığa tıklayın. Tabii bu önceden silahınızı hazırladıysanız işe yarar. Büyüler de aynı şekilde kullanılıyor;



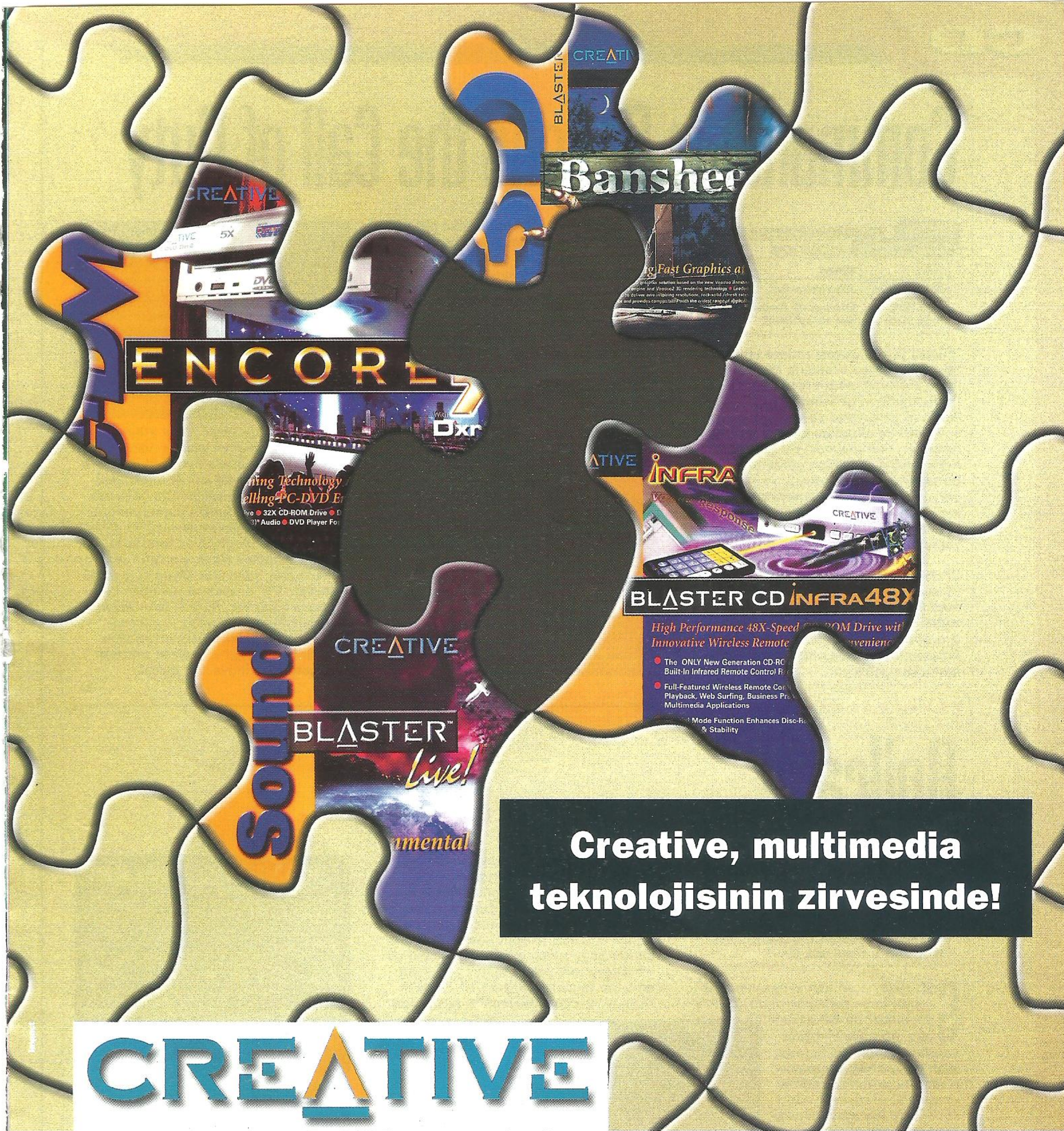
Gecenizi aydınlatan birkaç fireball büyüsünün yerini hiçbir şey tutamaz.

İPUCU

Santor büyücü çok kurnaz bir herif; ama kesinlikle sandığınız kadar güçlü değil. Sağlık iksirlerinizi harcamayın ve onu göğüs göğüse savaşma durumuna getirmeye çalışın. O, şatonun diğer tarafına seğirtmeye çalışacaktır ama siz de onu takip etmeye devam edebilirsiniz. Büyülerinizi idareli kullanın, mananızı mana iksirlerinizi General için saklamakta fayda var. General, yakınınızdayken çok tehlikeli ama uzağa saldıramıyor. Bu yüzden mesafenizi koruyarak ve büyü atarak onu uzaktan indirebilirsiniz.

büyünü seç sonra da üzerinde kullanmak istediğin objeye tıkla. Bazı büyüler elinizde silah olmamasını gerektiriyor. Ekipman ekranını getirmek için E'ye basın ve kılıcı sol taraftan sağ tarafa sürükleyin. Aynı şekilde miğferinizi, kalkanınızı ve muskanızı da taşıyabilirsiniz; sağ taraftan alıp sola sürükleyerek.

Muhafızları, büyücüyü ve şefi öldürünce demo sona eriyor. Bu görevi bir savaşçı olarak kazandıktan sonra bir de büyücü olarak kazanıp kazanamayacağınıza bakın (ya da tam tersi). Böylece *Dragon Fire*'ın tam sürümünü oynamak için niye o kadar çok yol olduğunu anlamaya başlayacaksınız.



SoundBlaster Live! | **3D Banshee Blaster** | **Infra 48X** | **PcDVD Encore 6X Dxr 3** | **Desktop 5.1** | **CD-RW Blaster 2224**

Dünyamız ikibinli yıllarda sanal alemde maceradan maceraya koşacak.
Bilim ve teknolojinin bütün boyutları hayal dünyasının sınırları ile yarışacak.
Creative, dünyanın geleceğini biçimleyen markalardan biri olarak multimedia teknolojisinin zirvesindeki yerini koruyor. Creative dünyaya ses getiriyor!
Ülkemizde Gen-Pa güvencesi ile sunulan Creative ürünleri hakkında ayrıntılı bilgi vermek için aşağıdaki numaralarda ve web sitemizde sizi bekliyoruz.

GEN-PA
BİLGİ İŞLEM AŞ

Şenol Sokak, No:13 Gayrettepe İstanbul • T: (0212) 288 1079 • F: (0212) 275 5024 • http://www.gen-pa.com

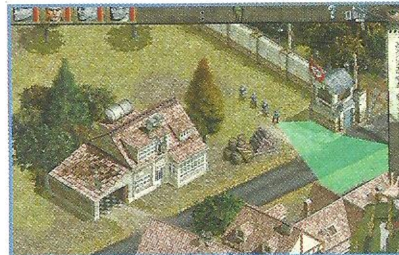
Commandos: Beyond the Call of Duty

YÜKLEME \CBCDDEMO\CBCDDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (415) 547-1244
TÜRÜ : Strateji
ÜRETİCİ FİRMA : Eidos Interactive
GEREKENLER : Windows 95; Pentium 133; 32MB RAM; 50MB hard disk alanı; DirectX

İkinci Dünya Savaşı sadece tanklardan ve ateş saçan silahlarla savaş alanında koşturan askerlerden ibaret değildi. Sınırların gerisinde yürütülen çok özel bazı çalışmalar da vardı; casusluk, suikastler ve düşmanı içerden vurma çalışmaları. *Commandos,* sizi tek sorumluluğu kendisi ve verilen görev olanseçkin bir asker grubunun yönetimine getiriyor... İster bir düşman generalini öldürme görevi olsun, ister birlikler hakkında bilgi toplamak bu çocuklar her isteneni yapıyor.

CD'mizdeki demo, *Beyond the Call of Duty*'den bir tam görev içeriyor. Bu oyun, Eidos tarafından *Commandos: Behind Enemy Lines* oyununun bir görev paketi olarak çıkarıldı. Demoyu oynamak için *Commandos: Behind Enemy Lines*'a ihtiyacınız yok; ama görev paketinin tamamı için gerekiyor.

İşiniz kendi adamlarınızdan birini kurtarmak için bir Alman subayını kaçırmak ve onu bir tanka tıkmak. Kolay mı görünüyor? Çok yanılıyorsunuz. Oyuna bir yeşil bereli, bir keskin nişancı, bir sürücü ve mahkum edilmiş bir casusla başlıyorsunuz. Görevi başarıyla tamamlamak için sinsice yaklaşmak, diğerlerinin dikkatini dağıtmak ve sayısız devriye birliğinden sakınmak zorundasınız. Kullanmak istediğiniz adamı seçmek için mouse'u kullanın sonra gitmesini istediğiniz yere sol tık yapın. Adamlarınızdan birini seçtiğinizde ekranın sağ alt köşesinde bir


Adamlarınızın bunun gibi silahlı devriyelerden sıyrılması hiç de kolay değil; ipuçları için README.TXT'e bakın.

İPUCU

Nazi pislikleri sizin korkusuz paralı askerleriniz için işleri oldukça güçleştirecek. Sniper tüfeğinizi kullanırken dikkatli olun, çünkü cephane sınırlı. Ayrıca yeşil berelinizle, devriyelerden saklamak için öldürdüğünüz muhafızların cesetlerini toplamayı unutmayın. Her şey ters giderse bir binaya saklanın. Naziler sizin gibi korkunç canileri aramak için kapıları açacak zekaya sahip değiller.

sırt çantası göreceksiniz. Her adamın kendi özel aletleri ve silahları var. Kullanmak istediğiniz özel bir şey olduğunda o nesneye (mesela bir sniper tüfek) tıklayın. Oyunun ikonu seçiminize bağlı olarak değişecek. Ardından bunu üzerinde kullanmak istediğiniz nesneye (ya da askere) tıklayın. Bir gözünüz karakterlerinizin sağlığında olsun; bunların biri ölürse görev sona erer. Oyunun içindeki README.TXT dosyasına yakından bakmanızda yarar var. Burada bazı klavye kontrollerini bulabilirsiniz, bunlar oynama hızınızı ciddi şekilde artıracaktır. Zira bir Nazi birliği ensenizde solurken hıza gerçekten ihtiyacınız olacak.

Rollcage

YÜKLEME \ROLLCAGE\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (650) 655-5683
TÜRÜ : Yarış
ÜRETİCİ FİRMA : Psygnosis
GEREKENLER : Windows 95; Pentium; 32MB RAM; 32MB hard disk alanı; DirectX

Gelecekte geçen tüm yarış oyunu varyasyonlarını oynadığınızı mı düşünüyorsunuz? Bir daha düşünün. *Rollcage* bildiğiniz yarışlara benzemez. Burada silah toplayabilir, düşmanlarınıza ateş açabilir, üzerinde yarıştığınız araziyi yok edebilir ve hatta baş aşağı dönebilir ve bu halde gitmeye devam edebilirsiniz. Önünüze koca bir duvar mı çıktı? Telaşlanmayın, üzerine sürmeye devam edin, bu araçlarla duvara da tırmanabilirsiniz. Bu yarış daha önce gördüklerinizden çok farklı. Burada pistte kalmak için çelik gibi sinirlere ihtiyacınız var.

Demoda iki farklı araba arasında seçim yapabiliyorsunuz. Jet'in hızlı ve hafif yarış arabası ya da Leny'nin daha büyük aracı. Hangisini seçerseniz seçin piste ve diğer yarışmacılara karşı dikkatli olmalısınız. Pistte uçarken yolunuzdaki dönen nesnelere dikkat edin. Bunların üzerine sürerseniz, rakiplerinize karşı kullanabileceğiniz silahlar kazanırsınız. Ayrıca binaları da vurabilir ve gerinizdeki arabaların üstüne yağacak bir çığa sebep olabilirsiniz. Dolayısıyla eğer başarabiliyorsanız en önde kalmak en mantıklısı. Pistteki mavi oklar size yükselen hızı gösterecek



Third-person ya da first-person perspektifiyle oynayabilirsiniz; ama first-person midenizi alt üst edebilir. Eh, bu da klavyeniz ya da odanızdaki halı için pek iyi olmaz.

KONTROL TUŞLARI

Hızlanma	↑
Sola Dönüş	↓
Sağa Dönüş	←
Geri Dönme	→
Fren	Spacebar
Hedef Rakip	Q
Birinci Silahı Ateşle	1
İkinci Silahı Ateşle	2
İleri Bakış	A

ama dikkatli olun; daha fazla hız arabanızın kontrolünü daha kolay kaybetmeniz ve duvara toslamanız anlamına gelir.

Arabanızı nasıl kontrol edeceğinize dair fikir edinmek için yukarda listelediğimiz kontrol tuşlarına bir göz atın. Demo 3D hızlandırıcı gerektirmiyor ama tabii varsa çok daha iyi olur. Tam versiyon ayrıca en fazla altı kişi için multi-player yarış ve çok sayıda başka yarış seçeneği içeriyor.

Best of the Best

ASUS AGP-V3800

The Best TNT2 Card for Your Deluxe Entertainment Platform





32 MB

Key Benefits

* New! nVIDIA **RIVA TNT2**™ 128-bit graphics accelerator
* **VR stereoscope** with ASUS innovation to make your 3D games as impressional VR stereo world
* Real time **30 frames/sec video capture** with high quality compression
* High quality **SCART-RGB** (BNC x 3) for high quality TV-out
* Independent setting of display functions (including color-gamma, refresh-rate, output) for game, desktop, and video
* Complete entertainment solution with TV-tuner, ASUS DVD, Macrovision, ...



ASUS Tek COMPUTER INC.

ÇIZGI ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET LTD. ŞTİ.

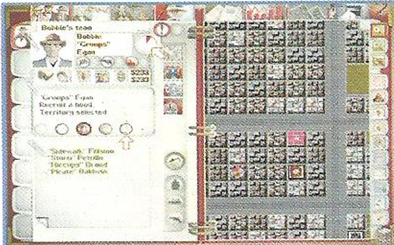
Gülbahar Mah. Şekerciler Sok. No: 10, 80300 Mecidiyeköy-İstanbul Tel: (0212) 273 14 91-273 02 89-211 30 57 Fax: (0212) 272 58 86 http://www. cizgi. com. tr

Gangsters: Organized Crime

YÜKLEME \GANGDEMO\GANGSTERS.EXE
TEKNİK DESTEK (415) 547-1244

TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Eidos Interactive
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 92MB hard disk alanı; DirectX

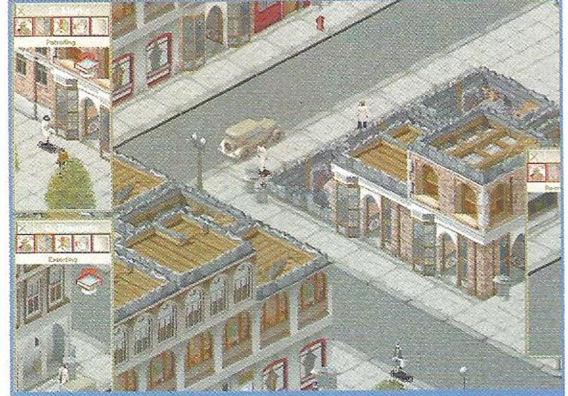
Bir mafya babası olduğunuzu hayal ettiniz mi hiç? Bir düşünün bir dolu nahoş insan her kaprisinize hizmet ediyor, siz yaklaşınca iş adamları



Haftaya başlamadan önce, bilgi ekranını dikkatle takip edin ve adamlarınıza yapmaları gerekenleri söyleyin. Yoksa adamlarınızı bütün hafta boyunca hiçbirşey yapmadan oturduklarını görürsünüz

korkudan titriyor ve polisler siz ellerine yeşillikler sıkıştırırken diğer yöne bakıyorlar. Hain bir kurşuna hedef olana dek çok güzel bir yaşam New Temperance şehrinde geçen bu beş haftalık demoda ahlaki değerlerini kaybetmiş adamlarınıza ne yapacaklarını söylemenin keyfini tadabilirsiniz. Demoyu başlatmadan önce Overview bölümünü iyice okumanızı öneririz. Başarı büyük ölçüde çalışma haftasına geçmeden önce yaptığınız planlara bağlı ve dolayısıyla en iyisi haftaya iyice hazırlanmış olarak başlamak. Eğitim bölümleri ayrıca sizi tam olarak neyin beklediğini anlamanıza da yardımcı oluyor. Yani doğrudan oyuna başlamadan, buraları geçmeyi unutmayın.

Ana fikir gayet basit. Adamlarınıza ne yapacaklarını söylüyorsunuz; bu bir işyerinden bir miktar parayı gaspetmek de olabilir, insanları itip kakması için serseriler toparlamak ya da bütün otobüs duraklarını yerinden sökmek, hatta bir yerleri bombalamak ya da suikast düzenlemek. Ne yaparsanız yapın bu oldukça belirgin bir yankı yaratacaktır. Ama bölgenizdeki diğer suç şebekelerini ya da federalleri rahatsız etmek istemezseniz. Sabrederseniz şehir elinize geçecektir. Elbette oyunda sadece beş haftanız olduğundan çok da pasif olmamalısınız.



Adamlarınız sırayla görevlerini yerine getirirken, yaptıklarını ayrı pencereden görebilirsiniz.

Imperialism II: Age of Exploration

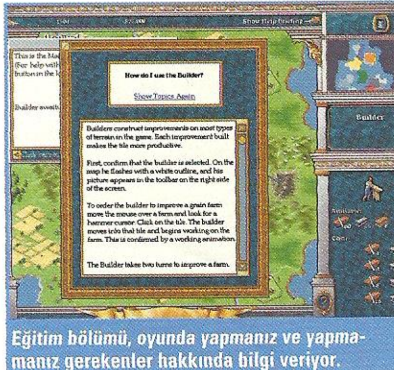
YÜKLEME \IMP2DEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (415) 895-2000 x3

TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Mindscape
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 90; 16MB RAM; 80MB hard disk alanı; DirectX

Keşif yıllarının ilk zamanlarında dünya, çözülmeyi bekleyen sırlarıyla yeni, umut verici bir yerdi. Bizi maceranın, ticaretin ve patlayan ekonominin parlak günlerine götüren bu devam oyunu, *Civilization* geleneğinden bir turn-based strateji oyunu. Demo, oyundaki eğitim bölümünün tamamını içeriyor. Yani ticaret, diplomasi, savaş, endüstriyel gelişme, araştırmalar ve imparatorluk kurma konularında tecrübe edinebileceksiniz.

Her iyi strateji god-game'de olduğu gibi burada da kazanmanın birçok yolu var. Düşmanlarınızı katıksız bir askeri güçle alt edebilir ya da diplomatik hilelerle baskı altında tutabilirsiniz. Oyuna 1500'lerin başında başlıyorsunuz, 1650'de eğitim bölümü bitiyor, bu da parmaklarınızın ucundaki 150 yıllık bir güç demek. Eğitim yavaş yavaş arayüze alışmanızı sağlıyor; ama tam oyunun içeriği hakkında tam bir bilgi edinmek için oyunu oynamanız gerekiyor. Sağlam bir ekonomiyle güçlü bir orduyu nasıl dengeleyebileceğinizi öğrenmeniz ve de karşılıklı çıkar için huzursuz yerlilerle görüşmeler yapmanız gerekiyor.

Oyunun tam versiyonu daha geniş kapsamlı ve zaman sınırlaması yok; ayrıca rekabet edeceğiniz yapay zeka oldukça güçlü. Tabii multi-player seçenekleri de var. Arkadaşlarınızla Yeni Dünya'nın hakimiyeti için savaşabilirsiniz. Bilirsiniz, bir emperyalistin işi asla bitmez.



Eğitim bölümü, oyunda yapmanız ve yapmanız gerekenler hakkında bilgi veriyor.



Krallığınızı genişlettikçe maden kaynaklarına, gelişmiş tarımsal alanlara ve limanlar yapmaya ihtiyacınız olacak. Bu demo size imparatorluğunuzu yaratmak için 150 yıl veriyor.









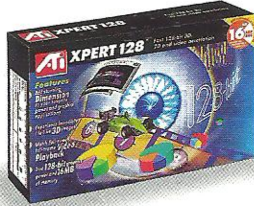




Göreceksiniz!

Yüksek performanslı ve kaliteli ürünlerimizle,
sizin için teknoloji üretiyor, yarının teknolojisini belirliyoruz.
Ve en iyiyi görmeniz için çalışıyoruz.
Tüm ATI ürünlerinin Türkiye'deki distribütörü Deniz Bilgisayar'a gelecek,
ihtiyacınıza en uygun ekran kartıyla, siz de ideal görüntüyü göreceksiniz.

Profesyonel Ekran Kartları:



Xpert 128

Ev, küçük ofis ve ev tabanlı iş bilgisayarları için mükemmel grafik kartı.

- ATI Rage 128 grafik chip
- 16 MB hafıza
- AGP 2X bus
- DVD desteği, MPEG-2 decoding
- OpenGL, ICD/Quake Engine and Directx 6.0 desteği
- Detaylı 16.7milyon grafik



All in Wonder Pro

Hepsi tek kart üzerinde TV, video ve grafik multimedya çözümü.

- TV Tuner, Video Capture, TV Out, Teletext ve Video in/out; hepsi bir arada.
- ATI 3D Rage Pro Turbo grafik chip
- AGP 2X bus veya PCI
- 8 MB hafıza
- AGP versiyonunda DVD desteği, MPEG-2 decoding
- Detaylı 16.7 milyon grafik



Rage Fury

Daha hızlı, daha performanslı ve daha gerçekçi bir oyun kartı.

- ATI Rage 128 GL grafik chip
- 32 MB hafıza
- AGP 2X bus
- TV out
- DVD desteği, MPEG-2 decoding
- Open GL, ICD/Quake Engine ve Directx 6.0 desteği
- Detaylı 16.7 milyon grafik

DENİZ BİLGİSAYAR
Dış Ticaret ve San. Ltd. Şti.

Büyükdere Caddesi Naci Kasım Sokak 5 Mecidiyeköy 80260 İstanbul
Tel: (0212) 213 34 00 Faks: (0212) 213 34 20

Ankara: Üsküp Caddesi Çevre Sokak 23/21 Çankaya-Ankara Tel: (0312) 466 57 20 (6 hat) Faks: (0312) 466 43 58-59
İzmir: *Gazi Bulvarı Aran İş Merkezi 93/102 Basmane-İzmir Tel: (0232) 445 67 68 Faks: (0232) 425 04 80*
Deniz Bilgisayar bir Escort Bilişim Holding üyesidir.

Redline

YÜKLEME \REDLINE\RLSPDEMO.EXE (single-player) REDLINE.EXE (multi-player)
TEKNİK DESTEK (408) 296-8400

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Accolade
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 200; 32MB RAM; 75MB hard disk alanı; 3D hızlandırıcı (Direct3D veya 3Dfx); DirectX

Yıl 2066 ve zaman tabiat ananın aleyhine işliyor. Dünya kapalı kapılar arkasından Insiders adlı özel grup tarafından yönetiliyor. Dışarıdaysa gaddar çeteler var. Peki siz bu oyunun neresindesiniz? Siz çetelerle mücadele etmeye kararlı birisiniz ve işiniz size zarar verebilecek her şeyi ortadan kaldırmak. Diğer birçok first-person shooter'dan farklı olarak düşmanlarınızı yaya olarak da avlayıp yok edebiliyorsunuz, roket atarlarla ve makineli silahlarla dolu korkunç bir taşıtın direksiyonundan da.

CD'de bulunan single-player görevi (RLSPDEMO.EXE) tam oyundan iki görev içeriyor. Ayrı bir multi-player demosu ise (REDLINE.EXE) diğer oyuncularla online savaşabileceğiniz iki harita sunuyor. Multi-player oyunların ayarları hakkında bilgi için README.TXT dosyasına bakın.



Redline, ağır silahlı arabalarla ya da yaya olarak düşmanlarınızı vurmanızı sağlıyor. Manevralarınızı kıvraklaştırmak için el frenini kullanın.



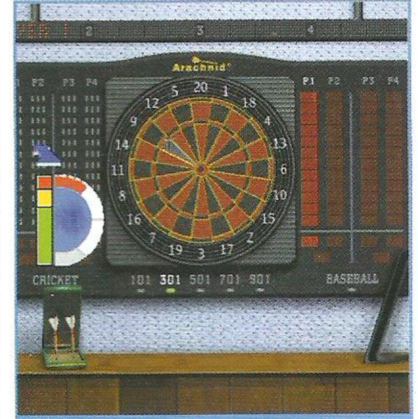
Sorunlarınızın kaynağı bu çirkin kızıl yaratık, en azından başlangıçta. Bu pisliği ilk görevde temizleyin ve ikincisine geçin.

Elite Darts

YÜKLEME \DARTDEMO\DARTDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK *www.patchproducts.com*

TÜRÜ	: Spor
ÜRETİCİ FİRMA	: Patch Products
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 90; 32MB RAM; 22MB hard disk alanı; DirectX

Hiç buz gibi biranızı yudumlarken dartları tahtaya doğru fırlatmanın zevkini yaşadınız mı? Ancak çok dikkatli olmalısınız; çünkü hedefi ıskalarsanız duvarın sıvasıyla başınız belaya girebilir. Şimdi bu demoda eğlenceyi bilgisayarınız aracılığıyla tadacaksınız. Hem de Amerikan tarzı eski barlardan birinde. Demo, bilgisayara karşı 301 oyununu oynamanızı sağlıyor. Oyuna başladığınızda hızlı bir eğitim için CTRL+U'ya basın. Bu size oyunun temel kurallarını gösterecek ama oldukça basit: Mouse yardımıyla atış yapacağınız şeffaf eli ekran boyunca hareket ettiriyorsunuz. Mouse'un sol tuşuna basılı tutarak da eli ileri ve geri hareket ettirebiliyorsunuz. Mouse'u hareket ettirme hızınız atışınızın gücünü belirleyecek. Mouse'unuzu ileri ittirin ve dartı fırlatmak için düğmesinden elinizi kaldırın. Birazcık pratik yaparak hedefi vurmak için atış ve tuşu bırakma zamanlamasını kavrayacaksınız. Mose'da sol tuşa bastıktan sonra pozisyonunuzun çok iyi olmadığına karar verirseniz TAB tuşuna basarak atış modundan çıkabilir ve tekrar hedefleme moduna dönebilirsiniz. 301 oyunu çok basit: Oyuna 301 noktayla başlıyorsunuz, amacınız diğer sarhoşlardan önce 0 noktasını vurmak. Skorunuzu düşürmek için uygun sayıları vurun. Sıfırı ilk vuran kazanır. Unutmayın, tam olarak 0'ı vurmalısınız yoksa "yakalanırsınız" ve atış yapmaya devam etmek zorunda kalırsınız.



Ah, barda dart oynamak. Bir de oyun buz gibi bir bira verebilseydi...

Sanctum: Bloodlines

YÜKLEME \SANCTUM\SANCTUMSETUP.EXE
TEKNİK DESTEK *help@digitaladdiction.com*

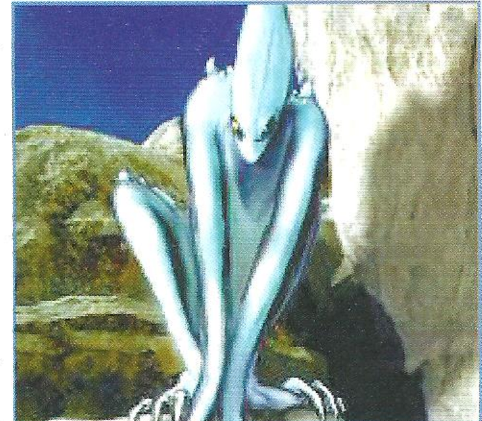
TÜRÜ	: FRP kart oyunu
ÜRETİCİ FİRMA	: Digital Addictions
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium; 24MB RAM; 40MB hard disk alanı; 800x600 çözünürlük; TCP/IP Internet bağlantısı; Internet hesabı

Digital Addiction'dan ilginç ve yeni bir oyun. *Sanctum*, hepinizin bildiği *Magic: The Gathering*'e benzeyen fantastik konulu bir kart oyunu. Ancak *Sanctum* sadece PC'nizden ve online oynanabilen, tamamen sanal kartlardan ibaret olan bir oyun.

Oyuna başlamak için Create Account'a tıklayın. Böylece Digital Addiction'ın web sitesine gireceksiniz. Hesabınızı kaydettirmeniz gerekiyor, e-mail adresinizi girin ve bir kullanıcı ismi, bir ev... (üzülmeyin canım, o kadar da uzun sürmüyor). Sanctum'unuzda dört minion ve altı novice'le başlayacaksınız. Bunlar başlangıçta seçtiğiniz eve göre (Ölüm evi, Yaşam evi vs.) aldığınız karakterler; ancak başka evlerden de kart seçmekte özgürsünüz.

Digital Addiction'ın web sitesinde çok daha fazla kural, oynanışla ilgili ipucu ve kart tipleri üzerine çok daha detaylı bilgi mevcut (www.digitaladdiction.com). Tüm bilgileri baştan sona okuyun ve *Magic: The Gathering*'in kart oyunlarında yakaladığı başarıyı *Sanctum*'un da online olarak nasıl elde ettiğini görün.

ÖZEL NOT: *Sanctum* oynamak için Internet bağlantınız olması gerekiyor. Tüm bağlantı ücretlerinden sizin sorumlu olacağınızı unutmayın. Tabii buna uzun mesafe telefon ücretleri de dahil.



Kartlarınızı seçerken doğru dengeyi yakamaya dikkat edin, tabii sürprizlerden hoşlanmıyorsanız!

Earthlink

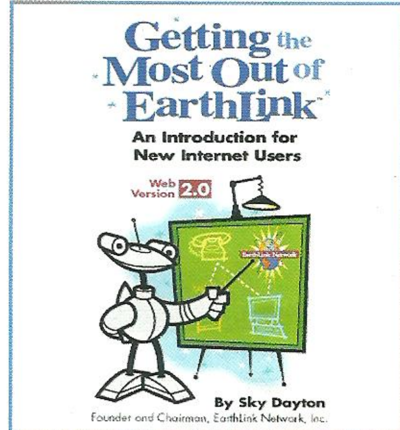
YÜKLEME \EARTHL\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 395-8410

TÜRÜ	: Internet servis sağlayıcı
ÜRETİCİ FİRMA	: Earthlink
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 15MB HD alanı; SVGA; Windows 3.1+; 9600bps modem

Internet Servisi Sağlayıcıları arasında 1997 yılının *PC Magazine Editör*'ün *Seçimi* Ödülü'nü alan Earthlink Network, her tür online oyunu desteklemekle birlikte kendisine ait bir online oyun sitesi de *(www. thearena.com)* bulunmakta. Earthlink üyeliği, sınırsız Internet bağlantısı, sınırsız E-mail olanağı, kendi web siteniz için 6MB'lık bir alan, bLink'e ücretsiz abonelik, sizin seçeceğiniz bir browser ve Earthlink haber bülteni gibi imkanlar sağlıyor.

EarthLink, 7 gün / 24 saat'lik harika müşteri servisi ve teknik desteğiyle ünlüdür. Dolayısıyla eğer herhangi bir sorunla karşılaşırsanız EarthLink'in size yardımcı olmak için hazır bekleyeceğinden kuşkunuz olmasın.

19.95$'lık fiyatı, bir dolu yerel bağlantı numarası ve sürüyle harika özelliğiyle EarthLink, size kaçırılmayacak bir fırsat sunuyor.



Earthlink size online'da görsel bir destek sağlıyor. Bu sadece bir tık uzaklıkta.

Öyleyse ne bekliyorsunuz? Modeminizi ateşleyin, size sunduğumuz kurulumu yükleyin ve Internet'te EarthLink stilinde sörf yapmaya hazırlanın.

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.

MindSpring

YÜKLEME \MSPRING\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 719-4660

TÜRÜ	: Internet servis sağlayıcı
ÜRETİCİ FİRMA	: MindSpring
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 25MB HD alanı; SVGA; Windows 3.1+; 14.4Kbps veya daha hızlı modem

MindSpring, sizi kendi idarenizde olacak her tür imkanla Internet'e fırlatıyor; e-mail kullanımı, World Wide Web, Usenet Grupları'nı okuma, haberler, borsa bilgilerine ücretsiz erişim ve web alanı desteği.

Aynı zamanda fiyatları da benzerlerinden daha cazip. Light serviste ayda beş saat için 6.95 dolar ve her ek saat için 2 dolar talep ediliyor. Bununla beraber 5MB'lık boş bir web alanına sahip oluyorsunuz. Standart servis, ayda toplam 20 saat için 14.95 dolar ve fazladan her saat için 1 dolar ek ücret talep ediyor. Bu uygulamada da 5MB'lık bir web alanınız oluyor. Unlimited servis size sınırsız saat olanağını aylık 19.95 dolar karşılığı veriyor (web alanı olmadan), bu sırada Work servisi de size ayda 26.95 dolar'a sınırsız saat, bu süre içerisinde kullanabileceğiniz iki E-mail kutusu ve 10MB boş web olanağı sağlıyor.

MindSpring, Windows 95 kullanıcılarına doğrudan TCP\IP bağlantısı vermek için Microsoft'un çevirmeli ağ bağdaştırıcısıyla çalışan kendi Pipeline+ programını kullanıyor. Bunun anlamı TCP\IP bağlantısı gerektirdiğini söyleyen online oyunların Mind Spring ile çok iyi çalıştığı. Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız MindSpring çevirmeli ağ sunucusundan ziyade 16-bit'lik bir TCP\ IP bağlantısı kullanıyor; böylece online oyunları oynayabiliyorsunuz (32-bit'lik bağlantı istemedikçe). MindSpring, online oyuncularına arkadaşlarını havaya uçurmaya başlamaları için gerekli her şeyi vaat ediyor.

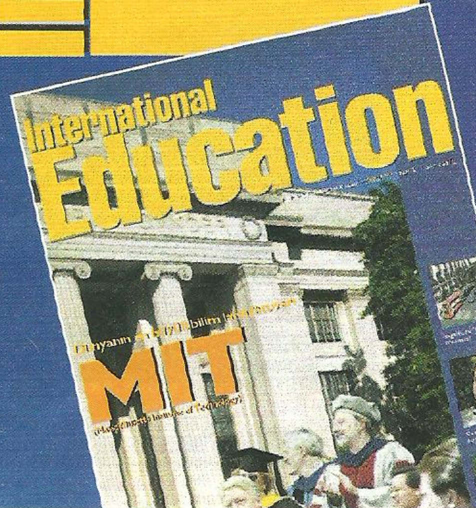
Uygun fiyatları ve bir dolu hazır servisiyle MindSpring, Internet'e girmek için iyi bir başlangıç noktası. Hepsinden iyisi, eğer programı *CD*'den yüklerseniz 25 dolarlık giriş ücretinden vazgeçilecek. Ama ne servis?

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.

PROBLEMİNİZ OLURSA

***CD*'deki demolarla ilgili karşılaşacağınız herhangi bir problemde size teknik destek sağlayamıyoruz. Lütfen demolarda listenen teknik destek numaralarını çevirin. Ayrıca Sıkça Sorulan Sorular için *http://www.pcgamer.com/cdrom.html* sayfalarına bakabilirsiniz.**

***CD* dikkatli bir şekilde *PC Gamer* tarafından test edildi ve virüssüz olduğu belgelendi. *PC Gamer, CD*'nin kullanımından doğabilecek hiçbir uyumsuzluk probleminden sorumlu tutulamaz. Ancak CD sürücü tarafından okunmadığı şeklinde bir hata mesajı verir ve çalışmazsa aşağıdaki adrese iade ederek değiştirebilirsiniz: PC Gamer-Türkiye, Müşteri Hizmetleri, Mayıs 1999 disk iadesi, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli, İstanbul. Lütfen karşılaştığınız hata mesajlarını da belirtin.**



Prince of Persia 3D

1980'lerin efsanelerinden biri daha 1990'ları fethetmeye hazırlanıyor.

PC oyunlarının klasiklerinden biri daha yeni bir görünümle karşımıza çıkacak. İlkinin özgünlüğünü devam ettirebilecek mi yoksa yeni bir *Tomb Raider* özentisi mi olacak?..

—T. Liam McDonald

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Aksiyon
Üretici: Red Orb
Yayıncı: Mindscape; (415) 895-2000
www.mindscape.com
Tamamlanma Yüzdesi: %60

Kısaca:
Prince of Persia 3D, senelerin klasik oyununun üzerine kurulmuş third-person perspektifli bir aksiyon oyunu. Siz de Arabistan'ın göbeğinde koşturan, zıplayan ve dövüşen kahraman prens rolündesiniz.

Bu kadar özel olan ne?
Jordan Mechner'in orijinal klasiği, aksiyon oyunlarının hazırlanma tarzını tamamen değiştirmişti. Bu yeni oyunda ise aynı konu yeniden işleniyor, yana doğru kayan görünümden üç boyuta geçilirken oyunun o eşsiz atmosferinin de korunmasına çalışılıyor.

Ve ne zaman çıkıyor?
Yılın son çeyreği



Prens'in yapabildikleri çok çeşitli; farklı yönlerden savuşturma, saplama ve kesme hareketleri yapmanız mümkün. Buradaki tabii ki bir saplama darbesi.

Prince of Persia, ait olduğu türün özelliklerini yeniden tanımlayacak derecede özgün olan sayılı oyunlardan biridir (bu durumda sözünü ettiğimiz tür, yana doğru kayan aksiyon/macera oyunları). Bilgisayar oyun tarihinde çok önemli bir yeri olduğu konusunda hemen herkes aynı görüştedir. Karakterlerin inanılmaz animasyonları, soluk kesen hikayesi, atmosferi ve insana saçını başını yolduran zorlu bilmeceleriyle, piyasaya çıkışından bu yana geçen 10 yılda çok az oyunun erişebildiği bir kalite düzeyi yakalamıştır. Daha da ilginci, bütün çizimler, programlama ve tasarım tek bir adam tarafından yapılmıştı: Jordan Mechner. 1990'larda tek başına oyun yazanların tarihe karışmasıyla birlikte tek bir beyinden çıkan bu tür oyunlar da bitmiştir; ancak Prince'in etkisi günümüze kadar sürmüştür.

Büyük başarısını (dünya çapında iki milyondan fazla satmıştı) ve adının herkes tarafından bilindiğini düşününce, *Prince of Persia*'nın devamının gelmemesi biraz tuhaf kaçmıştı. 1993'te Broderbund ve Mechner, ilkine çok benzeyen bir devam oyunu çıkardılar ve hiç de fena değildi. Ancak bir devam oyunu değil de, tamamen yeniden yaratılmış bir Prince oyunu için Red Orb'un altı seneye daha ihtiyacı varmış...



İlk oyunun hayranları bu 3D görünüme alışabilecekler mi acaba? Çok güzel görünüyor...

Prince of Persia 3D'de, yana doğru kayan klasik macera grafiklerinin terk edildiğini ve tamamen üç boyuta yöneldiklerini görüyoruz. Yani oyunda third-person perspektifi kullanılacak ve olan biteni kahramanımızın omuzundan göre-


Bulutların arasında çürüyen bu kale, büyücü Khacan'ın bir zamanki ihtişamlı sarayının kalıntıları. Üstelik garip yaratıklarla ve acımasız tuzaklarla dolu.

ceğiz; kameraların da hareketli olacağını düşününce ortaya *Tomb Raider* benzeri bir şey çıkacak gibi görünüyor. Aslında bu bazılarını ürkütebilir; çünkü Lara Croft'unkine benzer bir sürü oyun var. Ancak yana doğru kaymalı oyunlarda doğru dürüst olana pek rastlanmıyor. Tasarımcı Todd Kerpelman ve prodüktör Andrew Pedersen, insanların *Prince of Persia*'dan ne kadar çok hoşlandığını biliyorlar ve tasarımı güncellerken oyunun duygusunu korumaya da özel bir çaba sarfediyorlar.

"İnsanlar ne üzerinde çalıştığımızı duyduklarında '*Prince of Persia* ile uğraşmayın. Bırakın, olduğu gibi kalsın' diyorlar" diye anlatıyor Kerpelman. "Üzerimizde çok baskı var. Bir devam oyunu yaparken bir yandan gerçekten de eskisinin devamı olduğu hissini verecek kadar eskiye sadık kalmak, diğer yandan da güncelliği yakalamak için yeni şeyler eklemelisiniz. Prince'i üç boyutlu hale getirmek zaten yeterince zordu. Eski oyundaki bilmecelerin çoğunu çözmek için aynı anda birkaç katı birden görmeniz gerekiyordu. Yerdeki kapakları, tuzakları ve kapıları aynı anda görmeniz lazımdı. Her bölümü tamemen yeni bir açıdan ele almamız gerekti; çünkü bu yeni oyunda oyuncu ancak Prens'in gördüğü kadarını görebilecek. Diken üstünde bir iş yapıyoruz, ama aynı zamanda çok da zevkli. İnsanların daha görmeden heyecanlandıkları bir oyun üzerinde çalışmak çok gurur verici."

Prince'in mucidi Mechner, son zamanlarda senaryo yazmakla uğraşıyor, özellikle de son oyunu *The Last Express* üzerine kurulu olan Firebird adlı bir senaryoyla. "Hikaye konusunda Red Orb ekibine yardımcı oldum" diyor Mechner. "projenin başından beri de danışmanlıklarını yapıyorum. Tasarım konusunda yapmaları gerekenleri söylüyorum. Kesinlikle çok değişik ve zorlayıcı bir iş. Yana doğru kayan oyunlarda kontroller çok basittir ve aynı anda mekanın büyük bir bölümünü görebilirsiniz. Ama iş üç boyuta gelince, sanki oyunun içindeymiş hissini çok daha iyi elde edebiliyorsunuz." Mechner'ın niyeti yakında oyunun tasarımına bizzat katılmak; ancak programcılık konusunda "6504 programcılara artık kimsenin ihtiyacı olmadığını" düşünüyor.

Mechner'ın tasarım danışmanı olarak rol üstlenmesi, ekibin de doğru yolda ilerlemesine yardımcı olmuş. "Jordan birçok kez bize gelerek *Prince of Persia* köklerine sadık kalıp kalmadığımızı kontrol etti" diyor Kerpelman. "Çok daha karmaşık bir şeyler yapacakken bile işleri mümkün olduğunca basit tutmamızı sağlıyor. Bir keresinde, on tane farklı silah ve büyü ile *Jedi Knight* türü bir şey yapacak olduk, anında 'bu böyle olmaz' diyerek tuşları ve kontrolü olabildiğince basit tutmamızı önerdi. Haklıydı da..."

Yeni oyunun başında, Prens' imizi, kıskanç kardeşi King Assan tarafından eğlendirilirken görüyoruz. Assan çok sinirli; çünkü Prenses, Assan'ın oğlu Rugnar yerine Prens' imizle evlenmiş durumda. Eğlencenin tam ortasında dansözler, korumaları öldürüp Prens'i yakalıyor ve yerin dibindeki bir mahzene tıkıyorlar. Bu sırada Prenses de kaçırılıyor ve Rugnor'ın dağdaki kalesine hapsediliyor. Doğal olarak Prens de kaçıp Prenses'ini kurtarmak zorunda.

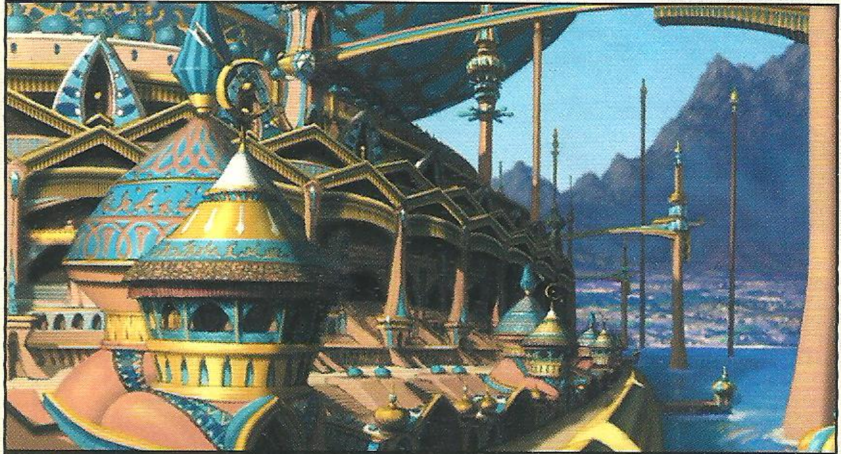
Orijinal oyunda olduğu gibi ilk bölüm hapishanede başlıyor ve silahsız Prens kaçışını gerçekleştiriyor. Bu ilk anlarda temel kontrolleri ve hareketleri öğrenmeniz için fırsatınız var, biraz ileride de ölü bir muhafızdan kılıcını alıyorsunuz. Prens önce kuleye ulaşıyor sonra saraydan geçip dışarı çıkıyor ve kendisini birkaç bölmeli bir uçan cisimde buluyor (bir büyücünün kalesinin uçan kalıntıları). Son olarak da Prenses'i kurtarmak üzere Rugnor'ın kalesine ulaşıyor. Toplam 15 bölüm var ve Prens'imiz tahmin edebileceğiniz her türlü hareket serbestliğine sahip: Bölümleri geçmek ve düşmanlarınızı öldürmek için yürümek, koşmak, zıplamak, sürünmek, tırmanmak, nesneleri itip çekmek ve kullanmak da mümkün.

Prince of Persia 3D'yi asıl zorlayacak konu, aksiyon "bilmeceleriyle" savaş arasındaki dengeyi çok hassas bir şekilde kurmasının gerekmesi. Savaş biraz fazla kaçarsa, ilk oyunun atmosferi kaybolacak. Diğer taraftan savaş eksik kalırsa da bu kez oyun *Mario* gibi olacak. Orijinal *Prince of Persia*'nın çekici yanı, elinizdeki silahlarla etrafa dehşet kusmak yerine planlı programlı davranıp kafanızı kullanmanız gerekmesiydi. Zaten Red Orb da bu duyguyu korumaya çalışıyor. `Bazı savaşlar bilmecelere dayalı, yani mesela düşmanı alt etmek için arkasından dolaşıp başka yollar aramanız gerekecek" diyor Kerpelman. "Örneğin birinci bölümde, silah almadan önce alt kattaki bir muhafızı öldürmek için üzerine bir kutu düşürmeniz gerekiyor. Hafife alınmayacak bir savaş yoğunluğu var; ama ben buna bir savaş oyunu demezdim. Daha çok içinde savaş da olan bir aksiyon/macera oyunu."

Prens'in, oyunun çeşitli yerlerinden topladığı üç tane silahı bulunuyor, bunlardan her birinin kendine göre güçlü ve

> "Çok eğlenceli bir deneyim oldu. İnsanların daha görmeden heyecanlandıkları bir oyun üzerinde çalışmak çok gurur verici."
> —TODD KERPELMAN, TASARIMCI


Prens artık sadece kılıcıyla yetinmiyor, yeni ve güçlü silahları var.


Prens'in savaşarak aşması gereken dev gibi mekan. Kendi evleri, mühendisleri ve kontrol odalarıyla başlıbaşına bir macera... Orta büyüklükte bir cephaneliğin havai fişek gibi görünmesini sağlayacak kadar da patlayıcı madde içeriyor.

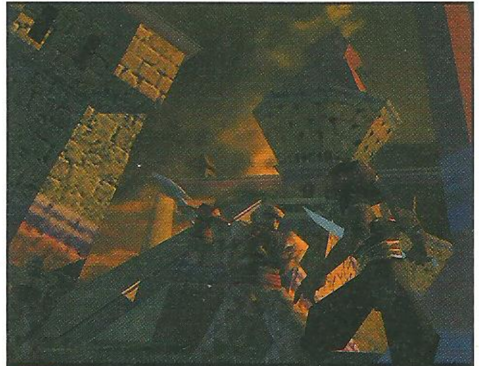
zayıf tarafları var. Tabii ki temel silah, vazgeçilmez olan kılıç; bunun fena sayılmayacak bir menzili, hasar değeri ve vuruş hızı var. Fighting Staff adlı silah, taşımanızı kolaylaştırmak için katlanabilen kalınca bir metal çubuk. Tam olarak açıldığı zaman, uzaktan saldırılar için iyi bir menzile sahip oluyor ve kılıçtan daha fazla hasar veriyor, ama biraz yavaş. En ölümcül silahlarınız ise Double Blades: Bunlar ellerinizin etrafına geçirdiğiniz kısa kılıçlar. Bunları kullanırken düşmanınıza çok yakın olmanız gerekiyor; ama iki kılıçla birden saldırabiliyor veya biriyle saldırırken diğeriyle savunma yapabiliyorsunuz.

Oyuncuyu bir sürü tuş kombinasyonuyla boğmak yerine tasarımcılar, kullanılan tuş sayısını mümkün olduğunca düşük tutmuş, buna rağmen birçok ilginç harekete yetecek kadar da çeşitlilik sağlamışlar. Her silahın bir savunma modu ve sağdan, soldan ya da ortadan bir saldırı modu var. Düşmanınızla savaşırken kamera açıları değişerek hem Prens'i, hem de düşmanı rahat görebileceğiniz bir savaş moduna geçiyor. Savaş modunda Prens yanlara kayabiliyor ve düşmana yaklaşabiliyor; ama zıplamak veya eğilmek mümkün değil. Oldukça basit saldırı hareketleri kullanarak çok ilginç etkiler elde edebiliyorsunuz. Mesela demir çubuğu kullanırken, sol savunmayı anında sağ saldırıya dönüştüren bir "chained attack" modu var. Double Blades ile de aynı anda bir elinizle savunma, diğeriyle saldırı yaptığınız (ya da isterseniz ikisiyle de saldırdığınız) bir "super counter attack" modu bulunuyor. İşleri daha da kolaylaştırmak için Prens, rakibiyle kendisini otomatik olarak hizalıyor, yani doğru konuma gelmek için uğraşmanıza gerek yok.


İplere tırmanabilmek, Prens'in atletik yeteneklerinden yalnızca biri.

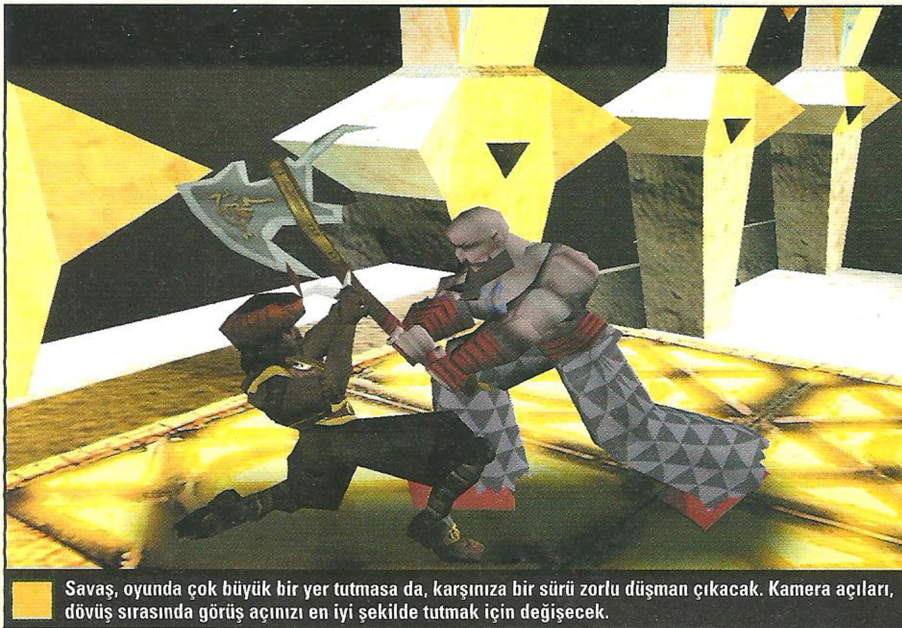
Prens'imiz ayrıca ok da kullanabiliyor; ancak oklar teke tek dövüşte değil de, birden fazla rakiple karşılaştığınızda dengeyi sağlamak için uygun. Oklarla uzaktaki hedefleri vurabilir, mesela bir muhafızı zayıflatabilir ya da bir düğmeye basabilirsiniz. Oklarınızın sayısı bilerek az tutulmuş, böylece oyun bir nişanlama yarışına dönüşmüyor. Bazen bazı bilmeceleri yalnızca oklarla çözebiliyor, bazen de özel durumlar için özel saldırı olarak kullanabiliyorsunuz. Alevli oklarla muhafızları yakabilir ya da patlayıcı kutuları havaya uçurabilirsiniz. Işık veya ses çıkararak dikkat dağıtan oklar sayesinde de muhafızların ilgisini başka yöne çekmeniz mümkün. "Sahip olma okları" ile de belli bir süre için muhafızların kontrolünü ele alabiliyorsunuz. Ayrıca muhafızları ve suları dondurmak, ortaya eşekarısı sürüleri salmak, gözleri kör eden kum fırtınaları yaratmak gibi işler için kullanılacak özel oklar da bulunacak.

Nişan almak ve genel savaş konuları (aslında third-person perspektifli bir 3D oyundaki herhangi bir hareket), kamera açıları sorununu ortaya getiriyor. Kendi kafalarına göre hareket eden kameralar oldukça fazla sorun yaratabiliyor bu yüzden Red Orb, kameraların doğru dürüst çalışması için çok uğraşıyor. "Kameralar, daha uzun zaman sorun olarak kalacak konulardan yalnızca biri" diyor Kerpelman. "Kameranın normal bir davranışı vardır. Her durum için iyi sonuç vereceğini bildiğimiz kamera ayarları bulunur. En iyi açıyı yakalamak için her kameranın taradığı bir öncelik listesi vardır ve Prens ekrandan çıktığı zaman artık o ayarları kullanamayacağını bilir. Bunları teker teker yaptıktan sonra bir anda her şeyin bozulmasını önlemek için elle bazı ufak tefek ayarlar yapıyoruz. Kameralar Prens'i her gittiği yerde izliyor; ayrıca sabit kameralar, güvenlik kameraları, yüksek ve alçak açılardaki kameraları da kullanıyoruz. Görüntü açısından işe yarayacağı ya da önemli bir bilgi vereceği zaman kameralar arasında geçiş yapıyoruz. Mesela Prens bir uçuruma geldiğinde kamera açısı, yükselecek ve uçurumun aşağısını görmesini sağlayacak. Eğer oyuncular kameraları kendileri kontrol etmek isterlerse, bunu yapmaları için tuşlar da koyacağız, oyuncuların birçoğunun bunu istediğini biliyoruz. Ancak kameraların kusursuz çalışması için çok uğraşıyoruz, sanırız oyuncular kameraları kendileri kontrol etmek istemeyecekler."


Third-person perspektifli oyunlarda kameralar hep sorun olmuştur. Tasarımcılar, kullandıkları araçlar sayesinde karakteri ve düşmanları her zaman için görüş alanında tutabilmeyi umuyorlar. Ancak oyuncular kamera açısını kendileri de değiştirebilecekler.

Oyun şu anda iki değişik araç yardımıyla hazırlanıyor. Animasyonlar ve oynatma için The Motion Factory'nin Motivate adlı yazılım sistemi kullanılıyor, rendering ve özel efektler için ise NDL'in Netimmerse programı seçilmiş. "Bunların ikisi de eksiksiz birer motor sayılmaz" diyor Kerpelman. "Birkaç programı aynı anda kullanmak daha akıllıca." Bu araçlar sayesinde programcılar, kamera açılarıyla da ilgilenebiliyorlar. Çeşitli olaylara verilen tepkilerden, Prens'i uzun bir süre hareketsiz bıraktığınızda yaptığı şeylere kadar birçok animasyon şimdiden hazır. Ekip özellikle çarpışma algılaması ve hizalama konusunda yapılan işle gurur duyuyor. Karakterin ayakları, üzerinde bulunduğu yüzeyin eğimine göre şekil alıyor, yokuş çıkarken ve inerken kullanılan animasyonlar da farklı.

Bu projenin en zor yanı, bir aksiyon oyununun alışılmış kısımlarıyla bilmeceli macera oyunlarının püf noktalarını çok iyi bir şekilde karıştırmak; böylece de her iki türde iddialı bir oyun yaratmak. Bu hiç de kolay olmayacak: *Prince of Persia* meraklıları büyük ihtimalle perspektifteki değişiklikten hoşlanmayacaklar, tersine *Tomb Raider* türü bir şey arayanlar da oyun sırasında kafalarının çok fazla yorulması düşüncesini sevmeyecekler. Red Orb, Prince'i 21. yüzyıla taşırken gerçekten zorlu yollardan geçecek gibi görünüyor. **PCG**


Savaş, oyunda çok büyük bir yer tutmasa da, karşınıza bir sürü zorlu düşman çıkacak. Kamera açıları, dövüş sırasında görüş açınızı en iyi şekilde tutmak için değişecek.



Kusursuz görüntüye
ulaşmanın yolu...



3 YIL
GARANTİ

12 yıl önce Multisync teknolojisini icat ederek monitör dizaynını tamamen değiştiren Nec, bugün de teknolojiyi belirleyen, dünya standartlarının önünde profesyonel bir marka.
Özel kullanıcılardan Nasa'ya kadar milyonlarca kuruluş ve kişi, yıllardır Nec'i tercih ediyor.
Çünkü, Nec monitörlerinin arkasında, ciddi kalite yönetimi, en iyi, en hızlı, en kaliteli ürünler, profesyonel servis anlayışı ve hep bir adım önde olma kararlılığı var.
Nec monitörlerinin Türkiye distribütörü Deniz Bilgisayar'a gelin, kusursuz görüntüye siz de ulaşın.

NEC

DENİZ BİLGİSAYAR
Dış Ticaret ve San. Ltd. Şti.

Büyükdere Caddesi Naci Kasım Sokak 5 Mecidiyeköy 80260 İstanbul Tel: (0212) 213 34 00 Faks: (0212) 213 34 20
Ankara: Üsküp Caddesi Çevre Sokak 23/21 Çankaya-Ankara Tel: (0312) 466 57 20 (6 hat) Faks: (0312) 466 43 58-59
İzmir: Gazi Bulvarı Aran İş Merkezi 93/102 Basmane-İzmir Tel: (0232) 445 67 68 Faks: (0232) 425 04 80

Deniz Bilgisayar bir Escort Bilişim Holding üyesidir.

• www.nectech.com/monitors/index.htm

MiG Alley

Jet motorlu avcı uçakları ilk kez karşılaşıyor... Ve siz de oradasınız!

Kore Savaşı hava mücadelesi bu kadar ayrıntılı işlenmemişti. Hem de simulasyon konusunda deneyimsiz sayılan bir geliştirici tarafından... Sonuç mu? Yılın en iyi hava simulasyonu.

—Joel Durham Jr.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Simulasyon
Üretici: Rowan Interactive
Yayıncı: Empire Interactive, (800) 216-9706
www.empire-us.com
Tamamlanma Yüzdesi: %95

Kısaca:
İkinci Dünya Savaşı konulu simulasyonlardaki patlamayı kendi çapında takip eden Rowan Interactive, bu ilginç oyun için Kore Savaşı'nı mekan seçmiş. En son pervaneli uçakları ve jet uçaklarının ilk modellerini kullanabildiğiniz oyunda hareketlerinizin, olayları doğrudan etkilediği dinamik bir senaryo bulunuyor.

Bu kadar özel olan ne?
Ortalama bir hava savaş simulasyonundan daha fazlasını sunan *MiG Alley*, aynı zamanda yerdeki BM kuvvetlerini desteklemek için hava saldırıları planlamanızı da gerektiriyor. Hava desteğini istediğiniz düzeyde yönetmeniz mümkün; ister genel emirler vererek, ister iki uçaklı gruplara özel görevler yükleyerek.

Ve ne zaman çıkıyor?
1999'un ikinci çeyreği

Yakında çıkacak olan bir oyun hakkında doğru bir karara varabilmek için geliştirici ekibin ne kadar hevesli olduğuna bakmak, çoğu kez işe yarar. Tasarımcılar ve programcılar, o an üzerinde çalıştıkları proje hakkında ne kadar heyecanlı konuşurlarsa, genellikle ortaya çıkan oyun da o kadar sağlam oluyor.

Eğer bu dediklerimiz *MiG Alley* için de doğru çıkarsa bu oyun, gerçekten de büyük gürültü koparacak. Simulasyonun yöneticisi Rob Hyde, proje hakkında bize o kadar fazla bilgi verdi ki, bırakın iki sayfalık bir incelemeyi, oyun hakkında koskoca bir kitap yazabilirdik!

Birinci Dünya Savaşı'nı konu alan son oyunu *Flying Corps* ile oldukça iyi eleştiriler alan Rowan Interactive, daha da büyük çapta bir simulasyon yapmaya hazır görünüyordu. *MiG Alley*, uzun zamandır insanların dilinden düşmüyor.

"*Flying Corps Gold*'u hazırlarken *MiG Alley*'e ara vermiştik" diyor Hyde. "Öyle olmasına rağmen *MiG Alley*'in hazırlanması biraz uzun sürdü. Birçok kişi bunun nedenini merak ediyor; inanın, bu gecikmenin nedeni uzun tatiller yapmamız falan değildi!"

MiG Alley, Kore Savaşı'nın 1951 ilkbaharındaki kısmı üzerine yoğunlaşıyor. Bu zamanlar, uçuş simulasyonu hayranları için özellikle ilgi çekicidir; çünkü pervaneli uçaklarla yapılan it dalaşlarının son günleriydi ve jetlerin yeni yeni ortaya çıkmasıyla havada ilk jet mücadeleleri başlamıştı. *Sabre Ace* ve *Chuck Yeager's Air Combat* gibi diğer simulasyonlarda da işlenmesine rağmen Kore Savaşı, hiçbir zaman *MiG Alley* ekibindeki kadar büyük bir hevesle ele alınmamıştı.

Oyunun grafikleri ve görsel efektleri bile son halinin ne kadar ayrıntılı olacağı hakkında bir fikir verebiliyor. Hyde'ın bize verdiği liste, en zor beğenen simulasyoncuların bile ağzının suyunu akıtacak gibi:

- Uçaklarda ve diğer nesnelerde dinamik aydınlatma (çevreye ışık saçan patlamalar da dahil).
- Kabin camlarında güneşin yönüne göre değişen konsol yansımaları.
- Stall ve yüksek hızda darbelerde kabinin sallanması. Yerçekimi etkilerine göre görüş açısı değişimleri.
- Zaman geçtikçe yer değiştiren gölgeler.
- Birden çok bölümden oluşmuş 3D köprüler (uzun ve çok bölümlü bir köprü, teker teker parçalar halinde yıkılabilecek).
- Uçağın arkasında kalan izlerin ve roket izlerinin son derece gerçekçi olması.
- Napalm.
- Patlama hasarı (bir patlamanın yakınındaki nesneler, ortaya çıkan şok dalgasından hasar görebilecek).

"Sanırım insanları çok şaşırtacağız; çünkü bütün Kore yarımadasını 10 metrelik bir çözünürlüğe kadar modellemeyi becerdik" diyor Hyde. "Buradaki alan *Flying Corps* ile karşılaştırıldığında dev gibi kalacak... Ayrıca çevrenin gerçekçiliğini artırmak için de çok zaman harcadık. Mesela nehirlerin gerçek genişliklerinde olduğunu ve köprülerin de manzaranın bir parçası olduğunu fark edeceksiniz. Eskiden simulasyonlarda köprüler her iki tarafa üçgen şeklinde birer rampa koyarak yapılırdı. *MiG Alley*' de öyle rampalar göremeyeceksiniz."



Köprüler öylesine ayrıntılı çizilmiş ki, neresinden vurduğunuza bağlı olarak farklı yerlerden yıkılabiliyorlar.

Ancak ayrıntıya verilen önem yalnızca görünüşte değil. Bu titizlik oyunun avioniklerine de yansımış, tabii 1950'lerde avionik adına ne bulabilirseniz...

"Radarı ve silah görüş açılarının elle kontrol edilen versiyonlarını modelledik" diyor Hyde. "Silah görünümünü çalıştırmak için konsoldaki iki düğmeden yararlanıyorsunuz: Önce hedeflediğiniz uçağın kanat genişliğini sonra da saldırmak istediğiniz menzili belirtiyorsunuz. Silah görünümü otomatik olarak kurşunların nereye isabet edeceğini gösterebiliyor."

Belki de *MiG Alley*'in en şaşırtıcı



Gerçek hayattaki gibi güneşe karşı uçmak gözünüzü alıyor. Ancak güneşi arkanıza alırsanız, düşman uçaklarından yansıyan ışınlar sayesinde uzaklardaki hedefleri bile görmeniz mümkün oluyor.

"*MiG Alley*'in hazırlanması biraz uzun sürdü. Birçok kişi bunun nedenini merak ediyor; inanın, bu gecikmenin nedeni uzun tatiller yapmamız falan değildi!"

—ROB HYDE, PROJE YÖNETICISI

yönü, reklamlarda en çok bahsedilen özelliği: Tasarımcıların dediğine göre oyunun motoru, havada aynı anda 200 uçağı gösterebilecek ve kontrol edebilecek yeteneğe sahip.

Yani bu oyunu oynayabilmek için gümbür gümbür çalışan son model bir süper bilgisayar gerekecek, öyle mi? Hyde pek öyle düşünmüyor.

"Oyunu birçok değişik makinede denedik" diyor. "Mesela bir tarafta Voodoo2'li bir Pentium 200 var ve gayet yüksek bir hızda çalışıyor. Aynı makineye eski 3D kartlarından birini taktığımızda da kabul edilebilir bir hız elde ediyoruz. Oyunun hızı üzerinde son derece etkili olan bazı ayarlar bulunuyor. Yani oyuncu hız ve görüntü kalitesi arasında istediği dengeyi kurabilecek. Hatta oyuncunun, saniyede gösterilecek minimum kare sayısını kendisinin belirlemesini sağlayacak bir seçenek de olacak; böyle bir durumda ayarları bilgisayar yapacak ve hedeflenen hızı aşmaya çalışacak."

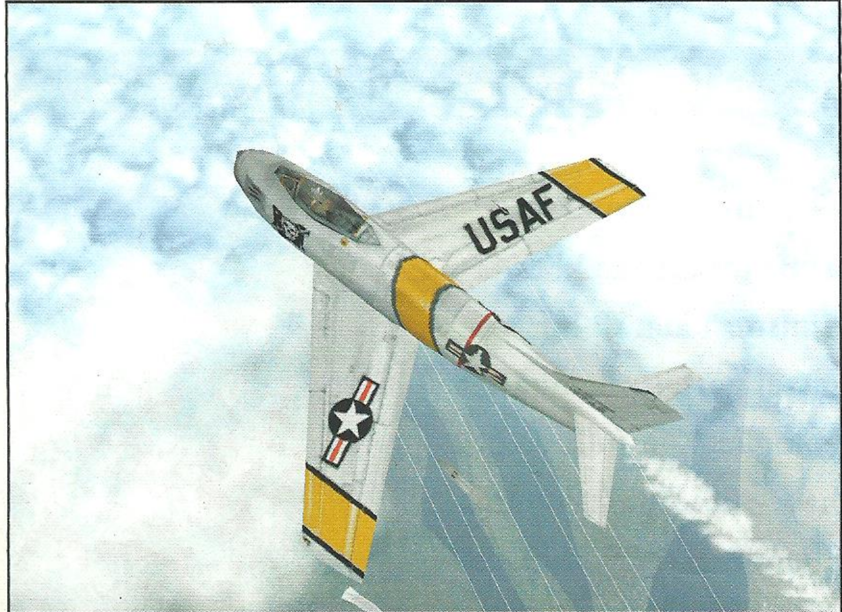
Rowan Interactive'deki elemanlar, göze daha az çarpan ayrıntılar üzerinde de oldukça ter döküyorlar. Hyde, bunlardan birkaçını şöyle anlatıyor:

"1950'lerin jet uçaklarının tam hıza ulaşması için oldukça uzun bir süre geçerdi, yani hızı minimumdan maksimuma birdenbire geçirirseniz anında tepki alamayacaksınız. *MiG Alley*'de bu duyguyu vermeye çalıştık, ancak ayarları istediğiniz gibi değiştirerek hızlı tepkiler almayı mümkün kılabilirsiniz."

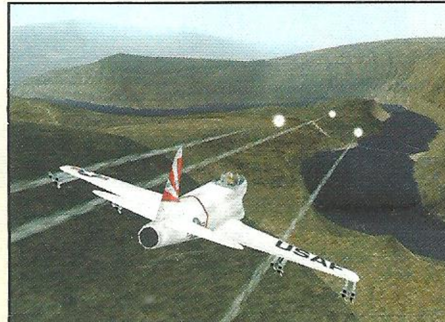
Oyunun diğer kısımlarında da tarihteki olaylara sadık kalınmış, düşman taktikleri de buna dahil. Klasik MiG hava manevralarına ek olarak Kuzey Kore operasyonlarının bütünü de başarınızı önemli ölçüde etkileyecek.

"Bir MiG birliği zamanla daha iyi taktikler öğrenebilir" diyor Hyde. "Bir ay kadar bir süreden sonra (ya da işler kötü giderse daha kısa sürede) yeni bir birlik gelecek. Gerçekte taktik bilgileri gizli tutulurdu, bu yüzden oyunda da yeni birlik işe en baştan başlayacak. Gözlem gücü kuvvetli oyuncular, birliğin değiştiğini uçakların renklerinin değişmesinden anlayabilirler."

Gerçekçilik konusunda ufak bir ayrıntı daha: "Uçağın arkasında kalan izler, savaşta oldukça önem taşıyor." Amerikan Sabre jetleri, uçağın arkasında izlerin oluşmaya başladığı sınırın hemen altında uçma eğilimi gösterirler, böylece de yaklaşan MiG'leri iyi bir



Uçağınızın arkasındaki izler, yalnızca grafik açısından düşünülmüş bir ayrıntı değil. Bu izlerin oluştuğu yüksekliği bilmek (ve onun altında uçmak) yoluyla, düşmanı o sizi görmeden önce görebilirsiniz. Bu, tasarımcıların yakalamaya çalıştığı gerçekçiliğin yalnızca küçük bir parçası.



Isı güdümlü ve radar kontrollü füzeler henüz ortada yokken, kara saldırılarında güdümsüz füzeler bile çok etkili olabiliyordu.

uzaklıktan görebilirlerdi.

MiG Alley, bir uçuş simulasyonundan çok daha fazlasını veriyor. Mustang ve Sabre'lar da dahil olmak üzere birçok pervaneli uçak ve jet uçağı kullanabilmenin yanı sıra hava operasyonlarını yürütme seçeneğiniz de bulunacak.

The Entire War adlı senaryoda, müttefiklerin hareketleri üzerindeki kontrol miktarınızı kendiniz belirleyebiliyorsunuz.

"Emrinizde 96 uçak var ve 2 uçaklık gruplara kadar ayrı ayrı emirler vermeniz mümkün" diyor Hyde. "Görevleri planlama işini bilgisayara da bırakabilirsiniz. Mesela belli noktalar üzerine yoğunlaşması gibi bazı genel emirler verirsiniz, bilgisayar da en uygun hedefi seçip belli sayıda saldırı ve koruma uçağıyla birlikte harekete geçer."

İster senaryoyu, ister tek kişilik görevleri oynayın, taktik bakımından alacağınız kararlar oyunu etkileyecektir. Yerdeki birlikler temel olarak oyundaki yapay zeka tarafından yönetiliyor ve onların tepkileri de en az oyunun diğer yönleri kadar dinamik.

"Oyunun amacı, kara birliklerinin Çin sınırına doğru ilerlemesinde destek sağlamak" diyor Hyde. "Kara birliklerini birkaç değişik yolla desteklemeniz mümkün.

- Savaş alanında yakın hava desteği.
- Kamyon ve tren konvoylarına destek.
- Düşmanın malzeme yollarını kesmek.
- Komünist hava kuvetlerinden destek almak (Combat Air Patrols).

"Yapay zekada, kırmızı malzeme hatlarını ve saldırı/geri çekilme kararlarını modelledik" diyor Hyde. "Eldeki kaynaklardan edinilen bilgilere göre, oyuncu kaynaklarını nasıl kullanması gerektiğine kendisi karar verecek."

Hyde'ın anlattığı özelliklerin ve ayrıntıların hepsini burada yazmamız imkansız. Ancak bunların hepsi aynı sonuca işaret ediyor: Rowan'ın *MiG Alley* üzerine bu kadar düşmesine bakılacak olursa bu oyun, yalnızca en iyi Kore Savaşı simulasyonu değil, aynı zamanda şimdiye kadar yapılmış en iyi hava savaş simulasyonlarından biri olabilir. PCG

Sinistar Unleashed

"Kaç korkak, kaç!"

Geliştirici GameFX, 1983'ün arcade klasiği *Sinistar*'ı alarak bir güzel parlatıp karşımıza çok güzel grafikli ve heyecanlı bir 3D oyunu çıkaracak.

—Colin Williamson



Booom! Bu göktaşlarını patlatıp içindeki kristalleri alarak depolarınızı doldurmalısınız. Kötü yaratığı ve onun emrindekileri alt etmek için tek çareniz bu kristaller.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Aksiyon
Developer: GameFX
Publisher: THQ, Inc., (818) 225-5167
www.thq.com
Tamamlanma Yüzdesi: %80

Kısaca:

Sinistar Unleashed, 1983'te atari salonlarında bir sürü jeton yutan arcade klasiği *Sinistar*'ın 1990'lar tarzında yeniden yapılmış bir versiyonu. Orijinali zamanının en zor ve zevkli arcade oyunlarından biriydi, şimdi bile birçok kişinin gözdesidir.

Bu kadar özel olan ne?

Tartışmasız bir şekilde nefes kesici oynanışı ve inanılmaz grafikleri ile *Sinistar Unleashed*, Activision'ın *Battlezone*'unun ardından tarihe geçebilir. Tabii eğer GameFX vaat ettiği şeyleri yerine getirebilirse.

Ve ne zaman çıkıyor?

Haziran

Kendisini eski ve sıkı bir oyuncu olarak tanımlayanlar, *Sinistar* adını duyduklarında şöyle bir iç geçirmekten kendilerini alamayacaklardır. Williams'ın 1983 tarihli oyunu, tüm zamanların en zor arcade oyunlarından biridir ve arcade delisi koleksiyoncuların çok değer verdikleri bir parçadır. *Sinistar*'da hızla kayıp geçen arkaplanlar, sayısız düşman sürüleri ve Sinistar adlı korkunç bir yaratık vardı. Ancak oyunun en korkunç anları, Sinistar'ın "I hunger!", "Beware, I live!" ya da "Run, coward, run!" gibi sözlerle size seslendiği anlardı. Sinistar bütün hızıyla oyuncunun üzerine doğru uçardı ve eğer manyetik alanına yakalanırsanız döne döne ağzına doğru sürüklenir sonra da sizi kıtır kıtır çiğneyip kahkahalarla gülmesini izlerdiniz. En sonunda geminizdeki silahlarla *Sinistar*'ı havaya uçurduğunuzda ise iğrenç bir çığlık attıktan sonra gürültülü bir şekilde patlardı. Gerçekten çok zevkliydi.



Düşman savaş gemileri oldukça zorlu olabilirler, ama sizin kadar değil!

Bugünlerde ise *Battlezone* gibi klasiklerin 3D ile süslenip püslenmeleri ve 1990'ların PC oyun pazarına güçlü oyunlar olarak sürülmeleri ile birlikte Game FX ekibindekiler de (Looking Glass'ın *System Shock* ve *Flight Unlimited* gibi oyunlarında da çalışanlar dahil olmak üzere) *Sinistar*'a yeni bir soluk getirmenin uygun olacağını düşünmüşler. Yayıncı THQ'nun oyunun haklarını satın alma-

sıyla beraber GameFX, ilk oyunun o inanılmaz atmosferini bambaşka bir oyuncu nesline tattıracak proje üzerinde çalışmaya başlamış.

Hasbro Interactive'in son derece başarısız olan *Frogger* adlı oyunundan sonra eskileri yenileyip piyasaya sürmenin riskini daha iyi anlayan GameFX, yalnızca 3D desteği ekleyip eski oyunu olduğu gibi piyasaya vermekten kaçınacak. Oyunun prodüktörü Mark Tsai, "*Sinistar Unleashed*, eski oyunun 3D bakış açısıyla tamamen yeniden yaratılmış bir hali olacak, eskisinin aynen alınıp bugünün grafikleriyle süslendiği bir makyaj harikası değil" diyor. "Temel olarak orijinal oyunu bu kadar popüler yapan özellikler olduğu gibi korunacak; hızlı hareketler, kristaller, tehdit edici konuşmalar ve bağımlılık yaratan bir oyun."

Sinistar Unleashed'de temel amacınız, uçan göktaşlarından kristaller çıkarmak (Asteroids'te olduğu gibi). Ne yazık ki karşınıza madenci robotlar çıkıyor ve bunlar bir *Sinistar* (canlandığı zaman size oldukça sorun çıkaracak bir süper güç) yaratmak için çabalıyorlar. Etrafınızda uçuşup duran savaşçı robotlar işleri daha da karıştırıyor ve sizi atomlarınıza ayırmak için birbirleriyle yarışıyorlar. Ne kadar uğraşırsanız uğraşın, robotlar başarıya ulaşıyorlar ve Sinistar bütün iğrençliğiyle canlanıyor. Onu cehenneme geri göndermek için yapabileceğiniz tek şey, göktaşlarından elde ettiğiniz Sinibomb'ları kullanmak.

> “Seslerde tehdit eden bir ton olması çok önemli, oyunda bu sesler çok önemli yer tutacak.”
> —MARK TSAI, PRODÜKTÖR

Birçok uzay savaş oyununda, oyuncunun zamanının büyük kısmı kendi etrafında dönerek ve düşmanları nişanlamaya çalışarak geçer. Ancak *Sinistar Unleashed*'de oyuncunun çevresinde düzinelerce düşman gemisi bulunuyor ve işler kısa zamanda çığırından çıkabiliyor. GameFX ekibi, oyunun oyuncuyu fazla boğmaması için uğraşıyor; ama aynı zamanda yeteri kadar savaş sahnesi koymayı da ihmal etmiyorlar. "Oyunu üç boyutlu hale getirmemizin bize sağladığı tüm avantajlardan yararlanan bir tasarım yaptık" diyor Tsai. "Oyuncunun görüş alanını en geniş şekilde tutmak için çok uğraştık, yalnızca ekranın köşelerine taşınan eşyaları ve radarı gösteren minik göstergeler koyduk. Oyuncu, oyun çalışırken ve etraf kalabalıkken, durumu ve çevresinde olup bitenler hakkında ayrıntılı bilgileri bir bakışta alabilecek. Yani oyun ile oyuncu arasındaki arayüz katmanları en aza indirilmiş durumda."



Yüksek sistem gereksinimleri sayesinde Game FX ekibi, son derece ayrıntılı asteroid kuşakları ve efekt animasyonları yaratma fırsatı yakalamış.

Sinistar'ın son derece zor olması, 1983'te arcade piyasasında popülerliğini biraz engellemişti, toplam 2-3 bin kadar arcade makinesi ancak satılmıştı. Bu yüzden GameFX zorluk düzeyiyle de oynamış ve yeni oyuncuların da oyuna kolayca alışabilmeleri için elinden geleni yapmış. "Farklı zorluk düzeylerinde, oyuncunun silahları ile düşmanların zırhlarıyla savaş yetenekleri arasındaki dengeyi kurmak için çok zaman harcıyoruz" diyor Tsai. "Böylece grafikler ve oyunda kullanılan etkileyici efektler, deneyimleri ne olursa olsun bütün oyunculara eşit şekilde ulaşacak. Amacımız deli gibi hareketli, ama aynı zamanda kolay kontrol edilebilir bir oyun yapmak."



Hey, bu canavar orijinal *Sinistar*'da yoktu! Bu böceğe benzeyen yaratık gibi canavarlar, *Sinistar Unleashed*'de size eşlik edecek.

Orijinal *Sinistar*'da ayrıca son derece ayrıntılı grafikler ve patlama efektleri vardı, doğal olarak *Sinistar Unleashed*'de de 3D destekli patlama ve aydınlatmalardan bolca bulunacak. Oyun 3Dfx çipsetleri için GLIDE'a optimize edilmiş ve diğer kartlar için de Direct3D desteği taşıyor. Ancak bu oyunu doğru dürüst oynayabilmek için oldukça iyi bir sisteme ihtiyaç duyacaksınız. "Minimum sistem konfigürasyonu Pentium II 233 ve 32MB bellek olacak" diyor Tsai. "Böyle bir sistemde oyun zaten olağanüstü görünüyor. En son çıkan donanımlara uygun olarak hazırlandı ve hem çözünürlük, hem de poligon sayısı bakımından hızlı sistemlere sahip oyuncuların makinelerinde daha iyi çalışacak. Pentium III 500'de oynadığımızda inanılmaz görünüyordu."

Ancak *Sinistar* hayranlarının en çok merak ettikleri nokta, Sinistar'ın o korkunç sesini kimin yapacağı. "Şu sıralar seslerin yaratılmasıyla uğraşıyoruz; ancak bu noktada seslendirmeyi kimin yapacağını açıklayamayız" diyor Tsai. "Şu kadarını söyleyeyim; seslerin bilgi vermenin yanında tehdit edici bir tona da sahip olmasını istiyoruz, sesler oyunda önemli yer tutacak. Ayrıca en güzel Sinistar seslerini elde etmek için birçok stüdyo hilesine de başvuruyoruz."

Peki bütün bunlar hakkında orijinal oyunun tasarımcıları ne diyor? *Sinistar*'ın programcısı Noah Falstein şu anda ekibe destek veriyor. "1982'de *Sinistar* projesinde çalışan herkes işine dört elle sarılmıştı" diyor Falstein. "Onyedi yıl sonra bile hala insanların görüşlerini alabiliyorum. Game FX'in yeni projesi hakkında gerçekten çok heyecanlı olduğumu itiraf etmeliyim. Bir an önce oynamak için sabırsızlanıyorum!" PCG



Aman dikkat! Çok büyük, çok aç ve kesinlikle çok kızgın! Sinistar'ı gördüğünüzde yeterince güçlü silahlara sahip değilseniz arkanızı dönüp toz olsanız iyi edersiniz.

Sierra Sallanıyor

Yapılan köklü değişikliklerle bazı çalışanların işlerine ve birkaç projeye son verildi.

Sierra, geçen ayın *Football Pro '99* fiyaskosunun şokunu henüz atlatmadan şirkette bazı değişiklikler yapıldığını ve geliştirici bölümlerinden birinin kapatıldığını, bir diğerinden de bazı çalışanların çıkarıldığını duyurdu. Verilen karar uyarınca Yosemite Entertainment, Pyrotechnix Inc., Synergistic ve Books That Work Inc. adlı kuruluşlar kapatılmış ve Dynamix'ten de yaklaşık 30 kişi çıkarılmış. Bu kapatmalar sonucu açıkta kalan 250 kadar çalışanın yaklaşık üçte birine Sierra'nın Bellevue, WA'daki merkezinde iş teklif edilmiş.

Sierra başkanı David Grenewetzki "Sürekli gelişip büyüyen bir pazarda, müşterilerin istekleri doğrultusunda hareket etmeliyiz. Belli konularaki yazılımlara yoğunlaşmanın ve Internet'e daha fazla önem vermenin, gelecekteki başarımız için tek çıkar yol olduğu kanısındayız. Markamızı sağlamlaştırmak ve online oyunlara yoğunlaşmak üzere ekiplerimizi birleştirmek, 'zevkli, her kesime hitap eden ve teknolojik yönden en gelişmiş ürünleri pazara sunmak' olarak özetleyebileceğimiz görevimizi yerine getirmemizi kolaylaştıracak stratejik bir hareketti."


Krondor serisinin (üstte) devam etmesi mümkün görünmüyor, ancak *Homeworld* projesi şirketteki sallantıdan etkilenmeyecek.


Oyunun kendilerine çıkardığı sorunlardan usanan Football Pro Home Team üyeleri bir darbe daha aldı; *Football Pro 2000* diye bir oyun çıkmayacak!

Peki bu hareket oyunseverleri nasıl etkileyecek? En büyük darbeyi spor oyunlarının hayranları alacak. Sierra'nın "Football Pro Home Team" dediği şeyi kurmak için o kadar zahmet çektikten sonra bu türün hayranları bir kez daha kazık yiyor. Ellerindeki *FB Pro '99*'un tutmayı seçenler, yeni sezona yakın bir tarihte yeni bir oyunun (*FB Pro 2000*) piyasaya çıkacağına ve bu oyunun hazırlanmasında müşterilerin de emeğinin geçeceğine inandırılmışlardı. Ama şimdi Synergistic'in dağılmasıyla bu oyun da iptal edilmiş durumda. Neyse ki oyunu ellerinde tutmayı seçen ahmaklar...şey, yani müşteriler, şimdiye kadar birçok kişinin yararlandığı geri ödeme planından yararlanabilecekler (olayın geniş açıklamasını Nisan sayımızda bulabilirsiniz).

Grenewetzki şöyle devam ediyor: "Ocak ayında *Football Pro '99*'un toplatılmasını onayladığım zaman elimizdeki bilgiler, ürünün çok erken piyasaya sürüldüğünü ve üzerinde birkaç ay daha çalışılırsa gayet sağlam bir oyun olabileceğini gösteriyordu. Ama ne yazık ki bize verdikleri zaman çizelgesi, 7-8 aylık ek bir süre de olsa bu oyunu 2000 yılına yetiştirmemizin pek mümkün olmadığını belirtiyordu. Basit patch'lerle işi geçiştiremezdik. Oyunun altında yatan motor üzerinde birçok temel değişiklik yapılması lazımdı ve bunların hepsi de çok riskliydi. *Football Pro '99*'un piyasaya erken verilmesiyle aldığımız haklı tepkilerden sonra 2000 yılında da yarım yamalak bir oyunla bu hatayı tekrarlamamaya karar verdim."

Şirketteki yeniden yapılandırmadan etkilenecek tek oyun şimdilik *Football Pro 2000* gibi görünüyor; ancak henüz tasarım aşamasındaki birçok projeden de vazgeçilmiş. Şimdilik 2000'de çıkması planlanan *Navy Seals, Kron*

Devamı 37. sayfada
Sierra Sallanıyor

Spora Buyrun

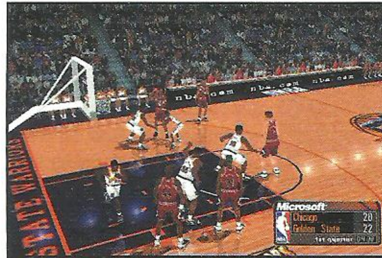
Microsoft, spor oyunları arenasındaki iddiasını artırıyor.

Microsoft yıllardır spor oyunları pazarında kendine bir yer edinmeye uğraşmış, ancak pek başarılı olamamıştır. Futbol ve basketbol alanındaki denemeleri hiç beğenilmemiş, hatta aşağılanmıştı. Golf oyununun satışları iyi gitse de kalite bakımından rakiplerini pek zorlamamıştı. Geçen seneki beyzbol oyunu da çok sorunlu olduğu için başarı gösterememişti. Ama artık işler değişiyor; Microsoft, spor oyunları hakkında ciddi olduğunu söylediği zaman EA Sports bile şöyle bir durup düşünmeli.

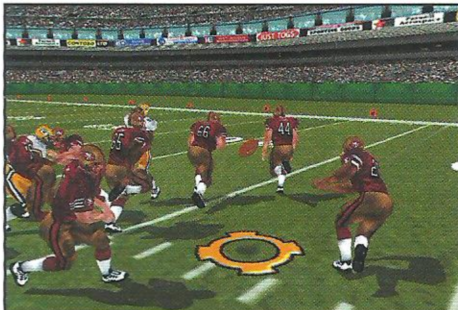
Amerikan futboluna ilgi duyanlar, Eylül ayında *Microsoft Football* (geçici adı bu) çıktığında yeni bir seçenekle daha karşılaşacaklar. Bu oyun bir arcade olacak; ancak tasarımcılar simulasyon hayranlarını da memnun etmeye yetecek kadar gerçekçi ve ayrıntılı bir oyun yapmaya çalıştıklarını söylüyorlar. Oyuncunun kullanabileceği çok çeşitli savunma ve hücum hareketleri olacak; bunlar arasında omuz atmak, hızla çarpışmak ve hatta bilerek rakibin kaskını çıkarmaya çalışmak bile bulunacak. Microsoft'un dediğine göre oyuncuların yapay zekaları takımlara göre değişecek, böylece de her bir takımın oynayış tarzı gerçek hayattaki gibi değişik olacak. Göz attığımız görüntülere bakılacak olursa grafikler ve estetik ayrıntılar, piyasadaki hemen herşeyle kapışabilecek düzeyde. Spikerler Dick Stockton ve Matt Millen olacak; ayrıca diğer konuşmalar ve takım tezahüratları da oyuna heyecanlı bir atmosfer getirecek. Yağmur ve kar gibi hava koşullarının da eklenmesiyle gerçeğe çok yakın bir ortam elde edilmeye çalışılıyor.



World Championship Soccer 2000'in olağanüstü grafikleri 1024x768'e kadar çözünürlük desteği sunacak ve 200 değişik harekette toplam 9,000 animasyon karesinden faydalanılacak.


NBA Drive 2000'deki yapay zeka, oyuncuların sahada düzgün olarak yerleşmelerini ve birbirlerine çok sokulmamalarını sağlayacak şekilde geliştiriliyor.

Sonbaharda EA Sports'un NBA Live serisi de *NBA Drive 2000* ile hareketlenecek. Oyunun görünüşü ve duygusu daha şimdiden diğer EA Sports oyunlarını sollayacak gibi görünüyor; oyuncu modelleri çok hassas, animasyonlu yüz ifadeleri kullanılıyor, spikerliği ise en ünlü profesyonel spikerlerden Kevin Calabro ve Marques Johnson yapacak. Yapay zeka konusunda da eski NBA koçu Steve Gordon'dan yardım alınıyor. Geliştirici ekibin dediğine göre sahada oyuncular arasındaki boşluğun düzgün olarak sağlanması ve oyuncuların savunma görevlerine sadık kalmaları konularına özellikle önem verilecek. Takımın koçu olarak siz, savunma ve hücum üzerine kurulu birçok taktik kullanabilecek, stratejilerinizi istediğiniz gibi belirleyebileceksiniz.


Microsoft Football'daki takımlar, gerçek hayattaki gibi davranmaya programlanacak. Örneğin 49ers'ın klasik savunma taktiklerini bu oyunda aynen görebileceksiniz.

Amerika'nın olmasa bile dünyanın en popüler sporu sayılabilecek futbol da bu sonbahara doğru Microsoft'un çıkaracağı bir oyunun konusunu oluşturacak. *World Championship Soccer 2000* (bu isim de geçici), acemilere yönelik olan tek tuşla oynama seçeneğinin yanı sıra deneyimli oyunculara da hitap eden birçok özellik içerecek. İngiltere'nin en ünlü antrenörleri ve eski bir oyuncu olan Glenn Roeder de oyuna katkıda bulunuyor; sahadaki yerleşimin düzgün olması ve yapay zekalı oyuncuların stratejileri bu ortak çalışmanın ürünü olsa gerek. Oyunun elimize geçen birkaç görüntüsüne bakılırsa FIFA serisini bile oldukça zorlayacağa benziyor. *Soccer 2000*'de dünya kupasından normal liglere kadar dokuz değişik oyun tarzı sunulacak ve aralarında 64 Euro-Cup takımının hepsinin de bulunduğu bir sürü takım bulunacak. Spikerliği ise Ruud Gullit, Jonathan Pearce ve "Big Fat" Ron Atkinson üstlenecek.

YAPIM AŞAMASINDA

AMA Superbike

Çok sıkı yarış oyunları hazırlamak iddiasıyla kurulan çiçeği burnunda şirket Motorsport Simulations'ın ilk oyunu olan *AMA Superbike*, American Motorcycle Association lisansıyla hazırlanıyor. Oyunda gerçek hayata son derece yakın bir modelleme kullanılacak ve gerçeğe tıpatıp uygun pistler de dahil olmak üzere AMA mücadelelerinde görülen her şey en ufak ayrıntısına kadar işlenecek. Oyun hem online, hem de kutulu olarak müşterilere sunulacak. Eğer kutulu versiyonu alırsanız, yapay zekalarını istediğiniz gibi ayarlayabileceğiniz yaklaşık 30 değişik rakibe karşı yarışabileceksiniz; online müşteriler ise şirketin Web sitesinde (*www.motorsims.com*) birbirlerine karşı mücadele verecekler. *AMA Superbike*'ın ilkbaharda çıkması bekleniyor.


Motorsports Simulations'ın ilk oyunu olan *AMA Superbike*, American Motorcycle Association lisansıyla hazırlanıyor.

Rites of War

SSI'ın bu yeni oyununda, *Panzer General II*'nin motoruyla Warhammer 40,000 evreninin birleşimine tanık olacağız. Turn-based strateji türünde hazırlanan oyun, RPG özellikleri de barındıracak, mesela birimleriniz deneyim kazandıkça terfi edilebilecekler. *Rites of War*'da 12 büyü, 24 eşya ve 70 birime dağıtılmış yaklaşık 50 çeşit değişik yetenek bulunacak. 24 görevlik bir ana senaryoya ek olarak tek ve çok oyunculu ayrı ayrı görevler de bulunacak. Ayrıca oyunu yardımlaşarak ya da rakip olarak oynamak da mümkün. Haziran'da çıkması planlanan oyunda bir senaryo editörü de bulunacak.

Cutthroats: Terror on the High Seas

İyi bir korsan oyunu her zaman kabul görür. Eidos'un *Cutthro*

Devamı 30. sayfada

29. sayfanın devamı

ats: Terror on the High Seas adlı oyununda da kötü şöhretli pis bir korsan, ya da kralın hesabına çalışan bir paralı asker olabilirsiniz. Hangisini seçerseniz seçin, amacınız cebinizi doldurmak. Oyunda Karayiblerin çok büyük bir kısmı elinizin altına veriliyor ve uğrayabileceğiniz yaklaşık 70 tane liman bulunuyor. Eidos'un dediğine göre, her biri kendi yolunda giden yüzlerce yabancı gemi sayesinde çok canlı bir dünya yaratılacak ve oyunun başlarında yaptığınız işler ileride beklenmedik sonuçlar doğurabilecek. Gemilerinizi ve tayfanızı kendiniz belirliyorsunuz, savaşlar ise hem karada hem de denizde olabiliyor. *Cutthroats,* yaz aylarında piyasada olacak.



Denizler uçsuz bucaksız; ancak sizin para hırsınız hiç de az değil. Eidos'un yakında çıkacak olan oyunu *Cutthroats: Terror on the High Seas*'de etrafa dehşet saçacaksınız.

Railroad Tycoon II: The Second Century

Kendilerine rakip arayan demiryolu krallarına müjde: *Railroad Tycoon II*'yi hazırlayan Pop-Top Software, son derece başarılı olan bu oyun için bir genişleme paketi tasarlıyor. Bu yeni CD'de 18 görevlik bir senaryo var ve olaylar bunalım sonrası 1930'lardan başlayıp 2030'lara kadar uzanıyor. Tek ve çok kişilik oyunlar için yeni haritalar, trenler, endüstriler, müzikler ve videolar olacağı söyleniyor. The *Second Century*'yi önümüzdeki birkaç ay içinde raflarda görebilirsiniz.

Ultimate 8-Ball

Bilardodan hoşlanıyor ama her istediğinizde sizinle maç yapacak bir arkadaş bulamıyorsanız, THQ'nun *Ultimate 8-Ball* adlı oyununu bekleyin. Oyunda 14 değişik bilardo türü (8 ve 9 top, klasik Amerikan vs.), farklı yete-

Devamı 32. sayfada

Savaş Boruları Ötüyor

Strategy First ile A&E Network, "Hornblower" anlaşması imzaladılar.

Arts & Entertainment Network, yaz başlarına doğru C. S. Forrester'ın "Horatio Hornblower" romanlarını televizyona uyarlama işine koyulacak. Üstelik bu TV dizileri, Montreal kökenli Strategy First şirketinin hazırladığı ortaçağ oyunu *Man-o-War 2*'nin çıkışıyla neredeyse çakışacak.

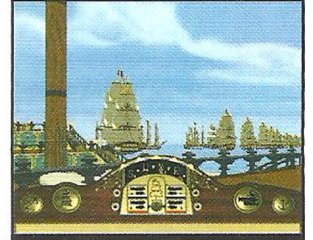
A&E Network, Strategy First'ün oyununa bir göz atmış; Strategy First de A&E Network'ün üzerinde çalıştığı dizilerden birkaç sahne görmüş ve iki şirketin de temsilcileri gördükleri şeylerden çok etkilenmişler. Sonuç mu? Harika bir pazarlama stratejisi: Dizide oyunun reklamı yapılacak ve dizinin popülerliği sayesinde oyun satışları körüklenecek.



Strategy First firmasının hazırladığı *Man-o-War 2*'de İngiltere veya Fransa tarafında savaşabileceksiniz.

Man-o-War 2'de, bir önceki oyuna bir sürü yeni özellik eklendiğini görüyoruz. Grafikler son derece gelişmiş ve sesler de çok gerçekçi. O kadar ki, o çağlarda savaş yaralılarının en sık maruz kaldığı tedavi yönteminin (yani organların anestezi yapılmadan kesilmesi) sonucu olan canhıraş çığlıklar bile yapılmış. Oyundaki senaryoda Trafalgar Savaşı bütün ayrıntılarıyla ve simulasyon tarzında işleniyor. Strategy First, bu proje için diğer bütün işlerini bir kenara bırakmış durumda.

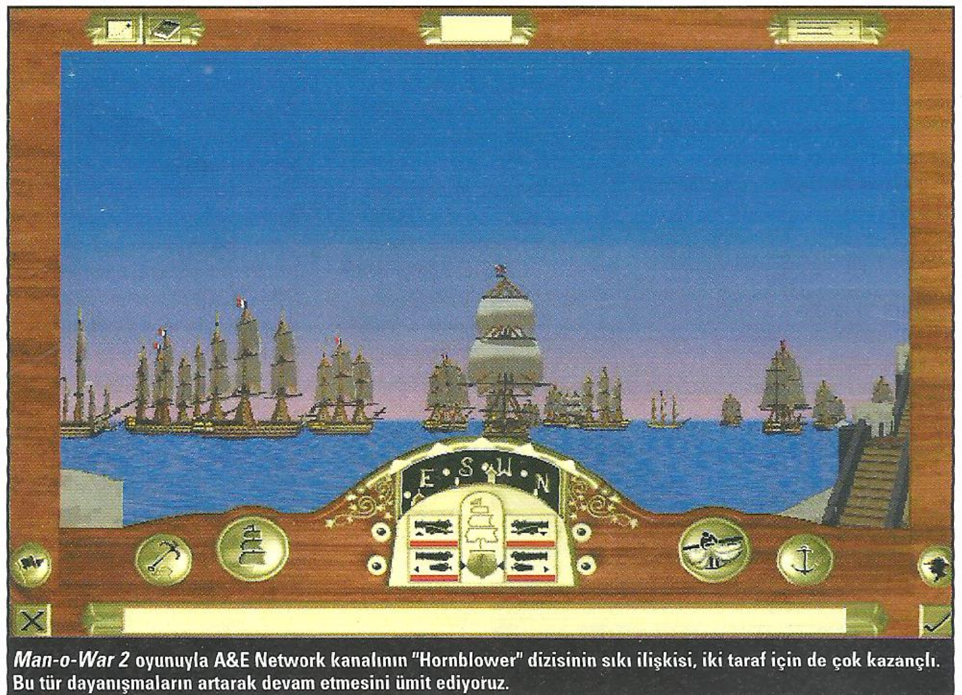
A&E Network ile bu oyun firması arasındaki anlaşma ne kadar kazançlı olursa olsun, bu endüstride bir ilk: Bu proje kesinlikle ses getirecek. Oyunlarla Hollywood filmleri arasındaki tartışmasız ilişkinin yeniden gözden geçirilmesi gerekebilir,



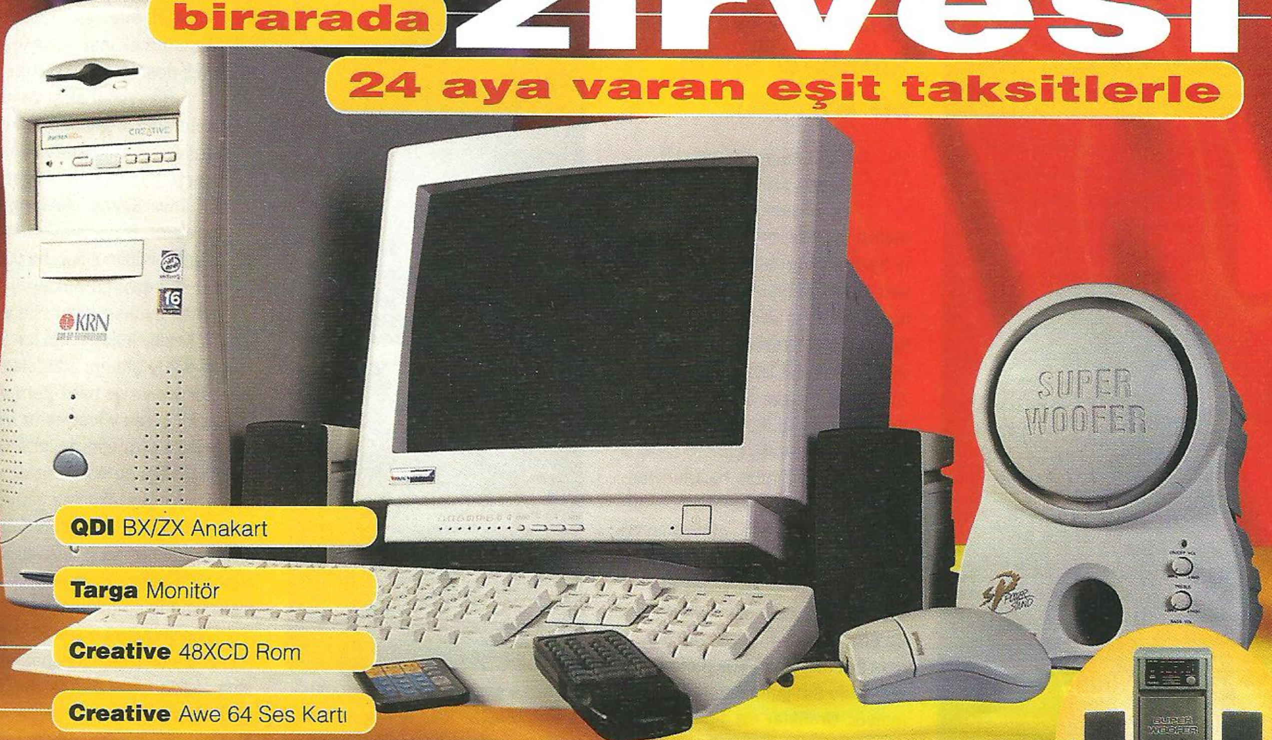
Man-o-War 2'nin nispeten büyük savaşlarından birinde, ağır toplarla donatılmış gemiler denizde cirit atıyor.

bu büyük ihtimalle sağlıklı bir gelişme. Evet, zırhlarımızı kuşanıp kalkanlarımızı parlatma zamanı geldi dostlar! Şu Fransızlara dalgaların gerçek hakiminin İngiltere olduğunu gösterelim! Tabii Fransızlar tarafında oynamayı seçerseniz, tarihin akışını oldukça değiştirme şansı da elde edebilirsiniz.

Man-o-War 2 ve Hornblower dizisinin arasındaki bu sıkı bağlar, insanların bilgisayar oyunlarına bakış açılarını kesinlikle değiştirecek gibi görünüyor. Bu değişimin iyi yönde olması dileğiyle...



Man-o-War 2 oyunuyla A&E Network kanalının "Hornblower" dizisinin sıkı ilişkisi, iki taraf için de çok kazançlı. Bu tür dayanışmaların artarak devam etmesini ümit ediyoruz.



- **QDI** BX/ZX Anakart
- **Targa** Monitör
- **Creative** 48XCD Rom
- **Creative** Awe 64 Ses Kartı
- **Apache** Fax Modem
- **Eastern** Ses Sistemleri
- **Aver Media** TV+Radyo Kartı
- **Microsoft** Mouse
- **...ve en iyi KRN satış sonrası servis desteği**





Her keseye uygun koşullara göre ayarlanmış taksitlerle şimdi herkes KRN sahibi olacak. Üstelik Dünya'nın en prestijli bilgisayar komponentleriyle multimedia ortamında zevkli bir çalışma ortamı bulacaksınız; Haydi siz de bir KRN alarak hem nitelikli bir bilgisayara hem de KRN' de standart olan satış sonrası destek avantajına sahip olun.

ÇOKTANDIR **2000** UYUMLU

KRN ELEGANT 42$ 'dan başlayan taksitlerle

İntel® Celeron™ 333 / 366 / 400 MHz İşlemci • İntel® BX/ZX 100 MHz Mainboard • 14"0,28 Monitör • 4 MB AGP Ekran Kartı • 32 MB SDRAM • 3.2 GB Harddisk • 3,5" Floppy • ATX KRN KASA • Windows 98 Türkçe Q Klavye • Microsoft Mouse + Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD BOX • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi (CD + Kitapçık)

KRN ELEGANT SUPER MULTIMEDIA 51$ 'dan başlayan taksitlerle

İntel® Celeron™ 333 / 366 / 400 MHz İşlemci & İntel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 / 450 MHz & İntel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 MHz • İntel® BX/ZX Mainboard • 14"0,28 Monitör • 4 MB AGP 3 D Ekran Kartı • 64 MB SDRAM • 4.3 GB Harddisk • 3,5" Floppy • Creative® AWE 64 Ses Kartı • 48 x UK Creative® CD Rom • ATX KRN KASA • Süper Hoparlör • Windows 98 Türkçe Q Klavye • Microsoft Mouse + Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD BOX • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi (CD + Kitapçık)

KRN ELEGANT FULL MULTIMEDIA 64$ 'dan başlayan taksitlerle

İntel® Celeron™ işlemci 333 / 366 / 400 MHz & İntel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 / 450 MHz & İntel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 MHz • İntel® BX/ZX Mainboard, 15"0,28 Monitör, 4 MB AGP 3 D Ekran Kartı • 128 MB SDRAM • 4.3 GB Harddisk • 3.5" Floppy • Creative® AWE 64 Ses Kartı • 48 x U.K Creative® CD ROM • 56.6K Internal Fax Modem • TV Kartı • Radyo Kartı • ATX KRN KASA • Subwoofer Ses Sistemi • Windows 98 Türkçe Q Klavye • Microsoft Mouse + Pad • Toz Örtüsü • CD BOX • Ekran Filtresi • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi (CD+Kitapçık)

KAMPANYA İLETİŞİM HATTI
0216 415 79 79 / 0212 288 14 26
www.sentim.com.tr

SENTİM





TSEK





intel inside pentium® III

KRN ART OF TECHNOLOGY

SENTİM BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ İLETİŞİM SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ. Samandıra Yolu 2. Bölge 7. Esenşehir Kürkçüler Caddesi Yukarı Dudullu 81260 İstanbul Tel: 0216 415 79 79 (Pbx) • 466 08 50 (3 Hat) Faks: 0216 420 56 32 **SENTİM Mecidiyeköy** Tel: 0212. 288 14 26 • **ANKARA ANA DAĞITICI** *Puma* Tel: 0312 353 5150 • **İSTANBUL BAYİLERİ/Büyükçekmece** *Rema Bilgisayar* Tel: 0212 882 11 89, **Cihangir** *Deniz Computer* Tel: 0212 245 36 86, **Şirinevler** *Fatih Bilgisayar* Tel: 0212 654 44 15-16, **Fatih** *TDAV Bilgisayar & Yayıncılık* Tel: 0212 635 62 05-06/ 0526 99 46, **Fındıklı** *PronetBilgisayar* Tel: 0212 249 27 14/38, **Güneşli** *LASER* Tel: 0212 630 33 33, **Kadıköy** *Penta Bilg* Tel: 0216 330 71 34, **Kozyatağı** *Tayf Bilg* Tel: 0216 359 93 17, **Levent** *Isomak Ltd. Şti.*Tel: 0212 268 58 87, **Mecidiyeköy** *Çözüm Bilgisayar* Tel: 0212 211 98 84-85, **Pangaltı** *Ataman Bilgisayar* Tel: 0212 241 51 21/240 34 57, **Unkapanı** *Candan Bilgisayar* Tel: 0212 512 33 24 / 512 92 90, **Üsküdar** *Aydeniz* Tel: 0216 310 72 38, **Zeytinburnu** *TST Bilg* Tel: 0212 558 12 54 • **ANADOLU BAYİLERİ/Afyon** *Afbim* Tel: 0272 214 10 32 • **Amasya / Merzifon** *Ekol Mimarlık* Tel: 0358 513 46 21 • **Ankara Emek** *Tekdoğuş* Tel: 0312 212 07 24 • **Sincan** *Hazan* Tel: 0312 271 84 85 • **Antalya** *İsel* Tel: 0242 248 34 28 • **Aydın** *Gonca* Tel: 0256 213 55 56 • **Balıkesir** *Çağbil* Tel: 0266 241 35 26 • **Gönen** *Kariyer Bilgisayar* Tel:0266 762 70 28/ 762 91 16 • **Bandırma** *AGM Kural Bilgisayar* Tel: 0266 714 61 60 • **Bartın** *Barbim*Tel: 0378 227 67 03 • **Bodrum** *Erbim* Tel: 0252 316 88 57 • **Bolu** *Akademi*Tel: 0374 21510 04 • **Burdur** *Burbem* Tel: 0248 233 41 70 • **Bursa** *Data* Tel: 0224 271 39 60-61-62-63 • *Gözde* Tel: 0224 271 15 79-271 67 27 • **Bodrum** *Erbim* Tel: 0252 316 88 57 • **Çanakkale/Gelibolu** *Profesyonel* Tel: 0286 566 41 80 • **Çorum** *Alpdata* Tel: 0364 225 27 28 • **Denizli** *Active* Tel: 0258 263 16 85 • **Diyarbakır** *Orjin* Tel: 0412 223 47 18 • **Elazığ** *Biltem* Tel: 0424 212 88 78 • **Erzurum** *Ernema* Tel: 0442 235 1158 • **Eskişehir** *Öncü* Tel: 0222 233 53 52, *Star Bilg.* Tel: 0222 226 61 73 • **Hatay** *Birecik* Tel: 0326 212 38 99 • **İskenderun** *Biltek* Tel: 0326 613 98 09 • • **İzmir/Alsancak** *Asaş Bilgi İşlem A.Ş.* Tel: 0232 422 18 66/463 37 94, *Munlak* Tel: 0232 464 28 72/464 36 91 • **Bornova** *Fabim* Tel: 0232 342 34 34/532 623 44 22 • **Karşıyaka** *ELK-BİL Cihaz Mak. Don. Yaz. Ltd.* Tel: 0232 368 36 68 • **Karşıyaka** *Saybim* Tel: 0232 364 37 80/0532 622 81 47 • **İzmit** *Atak Bilgisayar* Tel: 0262 323 18 37 • **Gebze** *Savbim* Tel: 0262 643 82 72 • **K. Maraş** *Nötron Bilgisayar* Tel: 0344 225 39 50 • **Kastamonu** *SMS* Tel: 0366 214 92 43 • **Kayseri** *Proton* Tel: 0352 222 74 33 • **Karabük** *Sistem* 0370 413 08 82 • **Kars** *Sema İletişim* Tel: 0474 212 01 60 • **Kırıkkale** *Mavi* Tel: 0318 225 25 07 • **Kırklareli** *Defne Bilgisayar*Tel: 0288 212 03 14 • **Kırşehir** *Alfa* 0386 213 91 03 • **Konya** *Atlas* Tel: 0332 352 19 57 • **Kütahya** *Merve Bilg* Tel: 0274 223 27 72, *Bilçag* Tel: 0274 216 88 34 • **Manisa** *Venüs* Tel: 0236 238 10 58 • **Mardin/Nusaybin** *Nukom* Tel: 0482 415 83 83 • **Marmaris** *Alesta* Tel: 0252 0252 413 36 33 • **Mersin** *Sıla* Tel: 0324 238 45 83 • **Muğla** *Bota* Tel: 0252 214 69 33 • **Nevşehir** *Alfa* Tel: 0384 213 34 37 • **Ordu** *Probil* Tel: 0452 223 3195 • **Rize** *Varol* Tel: 0464 214 2863 • **Sivas** *Özsoft* Tel: 0346 225 29 47 • **Ş.Urfa** *Geka* Tel: 0414 313 10 62 • **Tekirdağ/Çerkezköy** *Bilcom Bilgisayar* Tel: 0282 726 35 95 • **Çorlu** *Tekkom* Tel: 0282 652 78 04-4 hat • **Uşak** *Process Bilgisayar* Tel: 0276 227 08 06 • **Yalova** *Soylu Bilgisayar* Tel: 0226 811 37 59 • **Yozgat** *Yıldız* Tel: 0354 212 15 59 • **Zonguldak** *Arslan* Tel: 0372 253 64 34, *Bilmer* Tel: 0372 253 51 84

MEDYAX

SENTİM, KURALKAN ŞİRKETLER GRUBU KURULUŞUDUR

30. sayfanın devamı

nekleri olan 15 tane üç boyutlu rakip, 15 değişik masa (L şeklinde ve altıgen masalar bile var), 10 farklı ortam ve 5 oyun modu bulunacak. THQ, fizik modelinin gerçeğe çok uygun yapılacağını ve gerçek hayatta yapılabilen vuruşların hepsinin bu sanal masalarda da mümkün olabileceğinisöylüyor. Oyun, Haziran'da piyasaya çıktığında Interplay'in *Virtual Pool II*'sine rakip olup olamayacağını göreceğiz.



Sizin mahalledeki bilardocuda böyle masalar var mı? Bunları ancak THQ'nun *Ultimate 8-Ball* oyununda bulabilirsiniz.

F-22 Lightning III

NovaLogic'in F-22 Lightning serisindeki son oyun Mayıs'ta piyasaya sürülüyor. Bu oyunda daha gelişmiş grafikler ve şirketin NovaWorld oyun servisinde kullanılmak üzere Voice-Over-Net adlı bir iletişim sistemi bulunacak. Mikrofonla yararlanabileceğiniz bu sistem, sunucu üzerinde aynı anda mücadele edecek yaklaşık 120 kişi için işleri oldukça kolaylaştıracak. *F-22 Lightning III*'teki diğer gelişmeler de yeni avionikler, nükleer silah taşıma sistemleri ve 40 civarı tek kişilik görev olacak. Simulasyonda hava şartları ve günün saatleri de önemli rol oynayacak; zaman zaman yoğunlaşan rüzgar, kar ve yağmur yüzünden taktiklerinizi hava koşullarına göre değiştirmeniz gerekebilecek.

F16: Aggressor

Bethesda Software, General Simulations Inc.'in *F16: Aggressor* oyununun yayın haklarını satın aldı. Bu yeni oyunun yılın ikinci çeyreğinde çıkması bekleniyor. Uçuş simulasyonlarıyla yeni tanışanlar için oyunun temellerini anlatan bir açıklama bölümü bulunuyor, deneyimli pi-

Devamı 34. sayfada

Haydi Nazi Öldürmeye!

TalonSoft'un son oyunu, WWII ile Rainbow Six'in bir karışımı.

Ne zaman biri müthiş bir oyunla ortaya çıkıp bir ara tür yaratsa, diğer oyun firmaları "ben de, ben de!" mantığıyla hazırladıkları benzer oyunlarla o yeni türün gelişmesine katkıda bulunurlar. Şu sıralar favori türümüz, taktik/aksiyon temelli komando oyunları. *Tom Clancy's Rainbow Six, Spec Ops* ve *Delta Force* gibi devlerin bulunduğu bu türün en son örneği, savaş oyunları uzmanı TalonSoft tarafından hazırlanıyor.

Hidden and Dangerous, günün gözde türüne ait olmasının yanı sıra şu sıralarda oyun piyasasında ikinci baharını yaşayan 2. Dünya Savaşı temasını işlemesiyle de puan topluyor. Oyuncu, düşman hatları içine yerleştirilen bir komando birliğinin komutasını üstleniyor. Grafikler ise diğer birçok rakibini rahat rahat sollayacak kadar üstün. *Hidden & Dangerous*, Norveç, Almanya ve İtalya gibi



Hidden and Dangerous'taki bütün karakterlerin birbirinden güzel animasyonları var. Bunlar, vuruldukları bölgeye ve yaralarına göre değişiyor.



Grafikleri güçlendirmekte kullanılan Insanity adlı motor, gerçekçi dış mekanlar yaratmakta oldukça başarılı.

yerlerde geçen 25 görevden oluşuyor. Olaylar 1943'te başlıyor ve 1945'te savaşın bitmesine kadar devam ediyor. Oyunda araçlardan silahlara kadar her şey çok gerçekçi, bu araçlardan birçoğunu ele geçirip kullanmanız mümkün. Silahların tepmesini hissettirmek için force feedback desteği bile bulunacak.

Hikayenin akışı ve görevlerdeki amaçlarınız, savaş gazilerinin anılarından yola çıkılarak hazırlanmış ve gerçek 2. Dünya Savaşı olaylarını konu alıyor. Bu hikayelerden bazıları pek bilinmiyor, bu yüzden her şeyi gördüklerini düşünen oyunseverler bile yeni bir şeyler bulabilecekler. *Rainbow Six*'te olduğu gibi takımınızı first-person ya da third-person perspektifinden yönetmeniz mümkün; ayrıca stratejinizi planlamak için kuşbakışı bir haritanız da olacak. Tabii eğer takım elemanlarınızı arkadaşlarınız arasından seçmek isterseniz, bu iş için kullanabileceğiniz dört kişilik bir multiplayer modu da bulunacak.

Aslında bu komando oyunları yavaş yavaş sıkmaya başladı, ama *Hidden and Dangerous*'un gördüğümüz kadarına bakacak olursak, diğerlerine oldukça sıkı bir rakip geliyor. Oyunun Haziran ayında çıkması bekleniyor.

Görülecek Hesaplarımız Var

Red Storm'dan yeni bir 3D taktik oyunu

Red Storm Entertainment'ın yeni oyunu *Force 21*'de, dünyamız çok tehlikeli bir yer haline geliyor. 2015 yılındayız ve 3. Dünya Savaşı'nda Amerika ile Rusya güçlerini birleştirerek Çin'e karşı savaşıyorlar. Öyle görünüyor ki Çinlilerin malzemeleri bitmiş ve bu sorunu gidermenin en iyi yolunun komşuları Rusya'yı işgal etmek olacağını düşünmüşler. Tabii ki Ruslar da bu beklenmedik misafiri pek hoş karşılamıyorlar ve kıyamet kopuyor. *Force 21*'de savaşı her yönüyle etrafınızda hissedeceksiniz; bunun içinde hareketli sahneler, operasyonlar ve stratejiler de bulunacak.

Savaş üç boyutlu bir alanda geçecek ve iki taraf da helikopterler, tanklar, toplar, mühendisler ve



Force 21'de 3. Dünya Savaşı'nı kazanmaya çalışırken 40'ayakın farklı araç kullanabileceksiniz.

elektronik birimler içeren 16 birliğe kumanda edebilecek. 30 tek kişilik ve 10 tane de multi-player görev (bunlarda 4 kişiye kadar DeathMatch ve yardımlaşmalı oyun desteği var) boyunca, toplam 40' tan fazla değişik araç kullanmanız mümkün olacak. Savaş ilerledikçe keşifler yapmanız, hava saldırıları düzenlemeniz, mayınlar döşemeniz ve avantaj elde etmek için binaları havaya uçurmanız gerekecek. *Force 21*'de harita ve görev editörü de bulunacak.

Force 21'in asıl amacı, çok özgün durumlar ve manzaralar yaratmak. Bunun için de Çöl Fırtınası Operasyonu sırasında Amerikan ordusunda komutanlık yapmış olan General Frederick M. Franks, Jr.'ın bilgilerinden ve deneyimlerinden yararlanılıyor.

"*Tom Clancy's Rainbow Six* gibi oyunlarda oyuncu, terörist karşıtı bir özel timin başına geçirilir. Biz ise savaşın ortasında bir komutan olmanın nasıl bir duygu olduğunu anlatmaya çalışıyoruz" diyor Franks. "Savaşın bütün yönleriyle ilgilenmek durumunda kalacaklar; en zorlu ve tehlikeli savaş anlarında bile askerlerin, subayların ve komutanların birlikte çalışarak zafere ulaşmasını sağlayan 'insan' faktörünü kullanacaklar."

Force 21'in Haziran ayında çıkacağı tahmin ediliyor.



Bu yarıştaki tek canlı yaratık kaplumbağa olduğu için aslında kazanan daha baştan belliymiş. Yine de tost makinesi de iyi bir yarış çıkarmış ve Dusty'nin PC'sine toz yutturmuş.

Şampiyon Belirlendi!

PC Gamer *Amerika'nın Alienware yarışmasını yaratıcı bir okuyucu kazandı.*

PC Gamer Amerika baskısının Aralık 1998 sayısında, Alienware şirketinin sponsorluk yaptığı ve ödül olarak da şirketin son derece güçlü ve pahalı Area 51 sistemlerinden (ki bu sistemlerde ergonomik bir koltuk, dev gibi bir monitör, etrafı titreten hoparlörler ve en kalitelisinden bir joystick de bulunuyor) birinin verildiği bir yarışma düzenlenmişti. Yarışmanın konusu ise şöyleydi: Okuyuculardan, ellerindeki oyun sisteminin en sefil halinin fotoğrafını çekip yollamaları istenmişti. Tabii ki binlerce başvuru oldu ve herkes bu canavar sistemi kapmak için birbiriyle mücadele etmeye başladı. Kazananı belirlemek ise *PC Gamer* editörlerinin hayatlarındaki en zor işlerden biri haline geldi.

Böylesine eski püskü donanımlarla uğraşmak zorunda kalan okuyucular için biraz gözyaşı döküldükten sonra en sona dört finalist kaldı ve kazanan belirlendi. Ödül California'nın Hanford şehrinden katılan zavallı Dusty Howze'a gitti! Dusty'nin yolladığı resimlerde, hem kaplumbağaya hem de tost makinesine yenilen (üstelik kaplumbağa açık farkla kazanmış!) yavaş bilgisayarının içler acısı durumu, en ciddi yazarları bile kahkahadan kırıp geçirdi.

Diğer finalistlere de değinmeden geçmeyelim (ne de olsa teselliye ihtiyaçları var). Florida'nın Vero Beach bölgesinden katılan Rex Taylor, fotoğraf makinesini kaptığı gibi mağaranın birine gitmiş ve tarih öncesinden kalma bilgisayarıyla poz vermiş. Ludlow, Vermont'tan katılan Julie Nicoll ise sistemine ateş ederek, parçalayarak ve en sonunda yakarak kendisini oldukça hırpalamış. Salem, Oregon'daki Shane Boggan'ın resimlerinde ise harika görsel efektler var, Shane fotoğrafı çekerken buzlar ve buz kıracağı kullanmış. *PC Gamer*'da verilecek tek bir süper-sistem olmasına rağmen, bu finalistlerin de bir şeyler hak ettikleri (belki de kaybetmenin acısıyla psikolojik tedavi) düşünülmüş ve her birine yepyeni birer Coconut Monkey/*PC Gamer* tişörtü yollanmış.

İyi iş başarmışsınız millet, tebrikler!

Finalistler



REX'İN SİSTEMİ



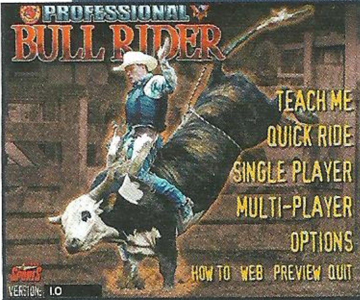
JULIE'NİN SİSTEMİ



SHANE'İN SİSTEMİ

32. sayfanın devamı

lotlar ise hemen senaryolardan birine başlayıp Afrika üzerinde uçuşa geçebilirler. 40'tan fazla görevde Madagaskar, Rith Vadisi, Fas ve Etiyopya gibi mekanlarda uçacaksınız. Sataşmak için fazlasıyla düşman uçağı ve helikopteri olacak; ama bazı görevlerde tanklar ve yerden havaya savunma sistemleriyle de uğraşmak zorunda kalacaksınız. Çok yönlü bir avcı uçağı olarak bazı bombalama görevlerine de katılmanız bekleniyor; yani binalar, yollar ve insanlar üzerine bomba yağdırmaya da hazırlıklı olun. Multi-player desteği de bulunacak ve böylece bir LAN ya da Internet üzerinde karşılıklı veya yardımlaşmalı oynayabileceksiniz.



Futbolu ve basketbolu unutun. Bilgisayardaki spor oyunlarında işlenmeyen bir rodeoculuk vardı, yakında onu da yapacaklar!

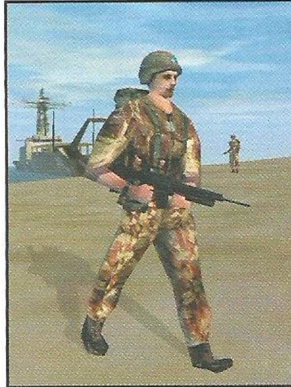
Professional Bull Rider

Sierra Sports'un izlediği yeni (ve biraz da garip) yol, profesyonel Rodeo dünyasından alınan üç yeni lisansın açıklanmasıyla iyice sarpa sardı. Yeni oyunlardan ilki Professional Bull Rider adıyla piyasaya çıkacak ve Professional *Bull Riders*, Inc. lisanslı ünlü rodeocuları barındıracak. Bunların arasında Sierra'nın lisans anlaşması yaptığı diğer iki rodeocu olan Ty Murray ve Tuff Hedeman da bulunuyor. Oyunların özellikleri ya da çıkış tarihleri konusunda hiçbir bilgi yok, bu yüzden rodeo hayranları biraz daha bekleyecek gibi görünüyor.

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

Black Isle Studios'un *Baldur's Gate* adlı şaheserine doyamayan roleplaying hayranları artık

Devamı 36. sayfada



Flash Point'te kariyerinize yalnızca bir dürbünlü tüfekle başlıyorsunuz, eğer başarılı olursanız A-10 Warthog'ları bile kullanmanız mümkün. Ne kadar zevkli!



Dawn of Aces 1.3'te düşman uçaklarının zeplininize ateş edecek kadar yaklaşmalarına izin verirseniz bundan oldukça zararlı çıkarsınız.

I-Magic Projeleri

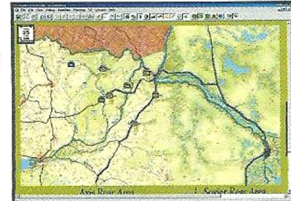
Yakında bir sürü yeni oyun çıkaracaklar.

Interactive Magic'in kurucusu Bill Stealey, son derece iddialı bir şekilde şirketin 1999 yılını kesinlikle kar ederek kapatacağına inandığını belirtmişti. İşte kendisine bu kadar güvenmesini sağlayan ve önümüzdeki birkaç ay içinde sonuçlanacak projelerden bazıları:

Road to Moscow, eskiden yapılanlardan biraz farklı bir yol izleyecek olan bir savaş oyunu. Emir vermek için "Interruptible Continuous Time" adlı bir sistem kullanan bu yöntem, sıraya dayalı (yani diğer oyuncuların hamlelerini bitirmelerini beklediğiniz) oyunların sıkıcı yanını ortadan kaldırmak ve aynı zamanda real-time türü oyunlardaki binlerce mouse tıklamasını azaltmak için çok uygun.

Oyundaki 2 ana ve 12 alt senaryo, 2. Dünya Savaşı'nın Doğu Cephesi'nde geçiyor. Oyuncular, kelimenin tam anlamıyla milyonlarca birlik kontrol edecekler. İşte bu yönüyle *Road to Moscow* diğer savaş oyunlarından hemen ayrılıyor; tasarımcıların uğraştıkları şey, dev gibi bir alanda geçen askeri bir simulasyon hazırlamak. I-Magic, yapay zeka konusunda da kendine çok güveniyor, dediklerine göre "zamanla öğrenen" bir yapay zeka sistemi kullanacaklarmış. Yani bilgisayar deneyim kazandıkça düşünüş tarzını değiştirecek ve yeni stratejiler kullanmaya başlayacak. *Road to Moscow* bahar aylarında çıkacak.

Online oyunlarla uğraşanlar için de *ShockForce* ve *Dawn of Aces 1.3* adlı oyunlar geliyor. *ShockForce*, Sierra'nın hit oyunu *Starsiege: Tribes*'a benzeyen ve aynı anda en fazla 64 oyuncunun birbirine saldırabildiği bir tank savaşı oyunu. Takımlar kuruldukça bunlara birer radyo kanalı veriliyor ve takım içi haberleşme sağlanabiliyor. Baskıya girdiğimiz zaman oyunun beta sürümleri test edilmekteydi ve çıkış tarihi olarak da yaz başları planlanıyordu.



Road to Moscow'da Doğu Cephesi'ndeki birliklerinizi kontrol ederken NATO'nun askeri simgelerini kullanacaksınız.

Dawn of Aces 1.3 ise I-Magic'in başarılı uçuş simulasyonu World War One'ın devamı. Bu yeni sürümde yeni uçaklar ve iyileştirilmiş bir silah sistemi bulunacak; ayrıca uçağınıza değişik bombalar ve farklı türde yakıtlar da yükleyebileceksiniz. Ancak en ilgi çekici yenilik, oyuncunun kullanabileceği zeplinlerin de bulunması. Yüksekten bombalama görevleri için mükemmel olan bu zeplinlerde savunma için yedi adet silah da olacak. Bu iki oyun hakkında daha ayrıntılı bilgi için I-Magic'in *www.imagicgames.com* adresindeki sayfasına bakabilirsiniz.

Real-time strateji ve aksiyon türlerinin bir karışımı olan *Flash Point*'te, 3. Dünya Savaşı'nın sonlarına doğru göreve giden bir askeri canlandırıyorsunuz. Savaşan iki taraf da birbirini çok güçsüz düşürmüşler (tabii bu arada dünyanın da altı üstüne gelmiş) ve dengeyi kendi yönünüze doğru çevirmek şimdi sizin elinizde. Görevleri başarıyla tamamladıkça rütbeniz ve bununla beraber yeteneklerinizle sorumluluklarınız artacak; gittikçe daha zor görevler verilecek; ama kullanacağınız araçlar ve malzemeler de ona göre gelişmiş olacak. Sonuçta 20'den fazla aracı kullanabileceksiniz, ayrıca görüş açısını da first-person veya third-person perspektifi olarak seçmeniz mümkün. Stratejik planlarınızı yapmak için kuşbakışı bir görünüm de olacak. *Flash Point*'in multi-player desteği sayesinde de LAN, Internet veya modem yoluyla karşı karşıya oynamanıza olanak veriliyor. Oyunun çıkış tarihi Haziran olarak açıklandı.

Interactive Magic'in çıkaracağı yeni oyunlardan sonuncusu da *Wall Street Tycoon* adını taşıyor. Bu proje hakkında pek bir açıklama yapılmadı; ama eğer hisse senetleriyle ve borsayla ilgileniyorsanız bu oyun sayesinde korkmadan riske girebilirsiniz.

PC Gamer Online Yenilendi

Günlük oyun dozunuzu almak için en iyi Web sitesi

Geçen yıl, *PC Gamer Online* sitesinin günlük içeriğinin büyük bir kısmı kardeş site IGN-PC'ye aktarılmıştı. Artık *IGN-PC* oldukça sağlamlaştı ve *PC Gamer Online* da eskisinden çok daha iyi bir şekilde geri döndü. Birçok tutkunu olan bu Web sitesinin, yeni tasarımı sayesinde kısa zamanda Internet üzerindeki en güvenilir oyun sitelerinden biri haline geleceğine inanıyoruz. "Siz zaten en iyisiydiniz" dediğinizi duyar gibiyiz. Siz bizi bir de yeni sayfa düzenimizle görün!

Yeni sitede oyun incelemelerini, oyunseverleri ilgilendiren haberleri ve en yeni oyun demolarını online olarak sunan eski görünüme geri dönüldü. Ayrıca Level Paradise bölümü de genişletilerek *Total Annihilation, Myth* gibi birkaç yeni oyun daha eklendi. Ancak her şeyin de değişmesi beklenemez; mesela baş editör Gary Whitta'nın, herkesin nefes nefese okuduğu Colin Williamson'ın ve Billy Harms'ın günlük yazılarını da düzenli olarak *PC Gamer Online*' da bulabileceksiniz.

Hepsi bununla da bitmiyor! Hard Stuff (bizdeki Donanım) köşesi de Internet üzerinde arşivlendi, artık derginin Hard Stuff köşesinde incelenen bütün donanımların özelliklerini ve fiyatlarını sitemizden öğrenebileceksiniz. Aynı şey oyun incelemelerimiz için de geçerli (ancak tabii ki bu biraz uzun sürecek; çünkü dergide şimdiye kadar binden fazla inceleme yayınlandı ve yazmak söz konusu olunca insan parmaklarının da bir sınırı var).

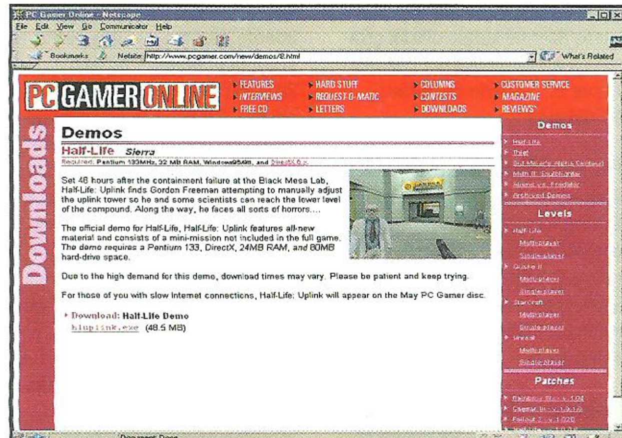
Hemen *www.pcgamer.com* adresine uçarak bizi bir ziyaret edin. Unutmadan, *PC Gamer Türkiye*'mizin Web sayfası da çok yakında hizmete giriyor, bunun için *www.pcgamer.com.tr* adresini de zaman zaman yoklamayı sakın ihmal etmeyin!



Donanım incelemelerinin eksiksiz bir listesini mi arıyorsunuz? *www.pcgamer.com* adresinde şimdiye kadar çıkan bütün donanım ve yazılım incelemelerini bulabilirsiniz.



Net üzerinde bulabileceğiniz en iyi günlük köşe yazıları için *PC Gamer Online* sitesine bir uğrayın.



PC Gamer Online'da öyle saçma sapan Barbie Fashion Designer gibi demolar görmeyeceksiniz. Size en iyi demoları sunacağız; çünkü sizler en iyisini hak ediyorsunuz!

34. sayfanın devamı

rahatlayabilirler; yeni bir macera yolda, hatta siz bu yazıyı okurken çıkmış bile olabilir. *Tales of the Sword Coast* adını taşıyacak olan bu genişleme paketinde yeni görevler, karakterler ve eşyalar bulunacak. Görevlerden biri Sword Coast'tan uzakta ve Baldur's Gate şehrine yakın bir yerde geçecek. Siz de adaya gitmenin bir yolunu bulmaya çalışacak, araştırmalar yapacak ve çevreyi tehdit eden kötü güçleri yok edeceksiniz. Diğer bir görev de, maceracı tiplerin başının belası olan Durlag's Tower adlı yerde geçecek.



Baldur's Gate delilerine müjde; ihtiyacınız olan roleplaying dozunu almanız için yeni bir genişleme paketi hazırlanıyor.

Tarzan Action Game

Bu oyun, Disney'in *Tarzan* adlı animasyon filminin 15 Haziran'da Amerika'da gösterime girmesiyle yaklaşık aynı zamanlarda çıkacak. Daha çok çocuklara yönelik olarak hazırlanıyor; ancak ruhu çocuk olanlar da bu eğlenceli 3D oyundan çok zevk alabilirler. 16 bölüm boyunca Tarzan'ın çocukluğundan yetişkinliğine kadarki zamanlarını görebiliyor ve bataklıklar, su yılanları, fil sürüleri gibi engellerle uğraşıyorsunuz. Oyunda ilerledikçe Tarzan da mızrak kullanmak, ağaçlardan sallanmak gibi yeni yetenekler elde ediyor.



Tarzan'da buradaki leylek gibi ormanın vazgeçilmez sakinleri sizin dostunuz.

Haber Özetleri

C&C Yine Ertelendi

Westwood Studios'un heyecanla beklenen oyunu *Command & Conquer: Tiberian Sun*'ın piyasaya çıkışı bir kez daha ertelendi. Westwood'un son ayarlarıyla ve görsel ayrıntılarıyla uğraştığı belirtilen oyun için verilen son çıkış tarihi yaz başı. Hiç hoş değil!



Command and Conquer delilerinin dişlerini biraz daha sıkmaları gerekiyor, *Tiberian Sun*'ın çıkışı bu defa da yaz başına ertelendi.

Artık Mega Yok

Bize *Unreal*'ı kazandıran Epic MegaGames'in adı kısaltılarak yenilendi ve Epic Games haline geldi (şirketin oyunlarının niçin artık Mega olmadığı ise hala bilinmiyor). Aynı zamanda şirketin genel merkezi de Cary, NC'den Rockville, MD'ye taşındı; bunu da kaynaklara daha yakın olmak amacıyla yaptıklarını söylüyorlar. Şirketin Başkan Yardımcısı Mark Rein "*Unreal*, en başta bütün dünyaya dağılmış bir ekip tarafından geliştirilmişti. Sonunda proje tamamlanmaya yaklaştığında bu ekip bir araya gelmiş ve asıl muhteşem çalışma o zaman başlamıştı. Epic, North Carolina'ya taşınarak bir anlamda toparlanmış oldu, şirketin bütün yetenekli tasarımcıları aynı çatı altında birleşti. Baştan sona kadar aynı yerde çalışacak olan ekibimizin ileride ortaya koyacağı ürünlerin çok üstün olacağına inanıyoruz" diye konuşuyor.

Batman PC'ye Geri Dönüyor

Ubi Soft ve Warner Brothers Interactive Entertainment, Batman markası üzerine kurulu ürünler hazırlamak üzere bir lisans anlaşması imzaladılar. Şirketler 2000 yılında PC, Dreamcast, PlayStation, Nintendo 64 ve Color GameBoy için bu lisansla ilgili oyunlar hazırlayacaklar. Bunlardan birinin tasarımına Ubi Soft'un New York'taki stüdyolarında başlanmış bile. Bu yeni oyunda Ubi'nin kendi 3D motoru kullanılacakmış.

Eidos İçin Bir İksir

Eidos Interactive, önceden Bullfrog Productions'ta da çalışan Demis Hassabis'in kurduğu Londra kökenli bir şirket olan Elixir Studios ile bir yayın anlaşması imzaladı. Hassabis daha 16 yaşındayken Bullfrog'un *Theme Park*'ının tasarımında görev almış. Elixir'i 1998 yılında kuran Hassabis, birçok yetenekli elemanı da bünyesine katmış; ekibin dört elemanı Cambridge Üniversitesi Bilgisayar Bilimleri Bölümü'nden Double First Class derecesi ile mezun olmuşlar! Anlaşma uyarınca Eidos, Elixir'in hazırlayacağı ilk üç oyunu yayınlama hakkına sahip oldu, bunlardan ilkinin 2000 yılında çıkacağı söyleniyor. Yeni oyunlar hakkında ayrıntılı bir açıklama ise henüz yapılmadı.

EA F1 lisansını, GT de Indy'yi Kaptı

Electronic Arts, bir dizi yeni oyununda Formula One lisansını kullanabilmeyi garantiledi. İşin parasal kısmı hakkında bir açıklama yapılmadı; ancak F1 yarışlarının dünyanın en popüler birkaç sporundan biri olduğu düşünülürse bu işin hiç de ucuza çıkmadığı anlaşılabilir. Anlaşma bütün sürücüleri, takımları, arabaları ve pistleri kapsıyor.

Benzer şekilde GT Interactive de Indianapolis 500, Indy Racing League, Indianapolis Motor Speedway buralarda yarışan bütün sürücülerle arabaların haklarını elde etmiş durumda. Ayrıca bu lisans üzerine kurulu olarak çıkaracağı bütün genişleme paketlerinin ve ek disklerin de hakları GT'nin oldu.

Purple Moon Battı

"Games for Girls" yazılımlarıyla bilinen şirket, üç yıldan sonra kepenklerini indirdi ve gerekçe olarak da CD-ROM pazarındaki tekelleşmeyi gösterdi. Şirketin kapanmasıyla birlikte 40 kişilik kadro açıkta kaldı.

Muazzam Büyüme

Amerikan video ve PC oyunlarını temsil eden ticaret birliği The Interactive Digital Software Association (IDSA), 1998 yılında bilgisayar ve video oyunu satışlarının %35 gibi büyük bir artış gösterdiğini belgeledi. Bu artışta aslan payı konsol pazarındaki oyunlarda gözlemlendi (%37); ancak PC pazarında bile etkileyici bir büyümenin olduğu bir gerçek. Geçen seneden 12 milyon tane daha fazla oyun satılmış, bu da %18'lik bir büyüme anlamına geliyor.

Crowd Control Needed

Online oyun servisleri (özellikle de ücretsiz olanlar) her gün daha fazla sayıda insanı kendi sitelerine çekiyor. Blizzard Entertainment'ın Battle.net servisine üye olanların sayısının 2.1 milyon civarında olduğu söyleniyor. Ayrıca *StarCraft*' in çıkışından beri bu servis üzerinde 4.7 milyon oyunun oynandığı ve en yoğun saatlerde aynı anda 50,000 oyuncunun bağlı bulunduğu da belirtiliyor. Böyle binlerce oyuncuyu kendisine çeken bir tek Blizzard değil tabii ki. Microsoft'un MSN Gaming Zone adlı servisinin de dört milyon kayıtlı kullanıcısı var ve kalabalık saatlerde bazen aynı anda 30,000 kişi oynuyor (üstelik her gün 200,000 farklı kişi siteyi ziyaret ediyor). Bu servisin yetkililerinden Adam Waalkers "Disney parklarının hepsini toplasanız bile günde bizim gibi 200,000 ziyaretçiye ulaşamazlar. Bu etkinlik sayesinde Zone'u insanlar her gün toplam 22 milyon dakikalık bir süreyle kullanıyorlar" diyor. Bu ikisi kadar etkileyici olmasa da onlara yakın bir hızla büyüyen bir başka servis de SegaSoft'un HEAT.NET adlı servisi. Şirketin dediğine göre üye olanların sayısı geçen seneye oranla neredeyse dört kat artmış ve 1998 yılını 472,000 üyeyle kapatmışlar.

PC Gamer Oyun Listesi

Bu ay dergimizde kim, ne oynuyor?

Yazıyı okumadan önce aşağıdaki listeye bir göz attıysanız neden bahsedeceğimi zaten biliyorsunuz. *Alien vs Predator* şimdiden yılın oyununun en büyük adayı bizce. Saat altı oldumu ışıkları kapatıp hoparlörlerin sesini sonuna kadar açıp kendimizi Carnage'nin kollarına bırakıyoruz. Zaten ezelden beri Gigier hastası olan Güven'in soluğunu ensesinde hisseden Mustafa'nın haykırışları, Tuğbek'in alev makinesiyle ateş topuna dönen Kaan'ın bağırtılarına karışıyor. Herkesin kalp atışları yaşamsal limitleri zorluyor. Saatler geçiyor ama yemek istemek bile aklımıza gelmiyor. Ara sıra içeri giren bina bekçileri korku ve hayret içinde kaçıyorlar. Sonra oyunumuzu bitirip kardeş kardeş evlere dağılıyoruz. Herhalde gelecek ay da böyle geçecek. Belki ondan sonraki ay da... En azından *Quake III* çıkana kadar uzay üslerinin siberkaotik ortamlarında birbirimizin peşinde koşmaya kararlıyız.



1. *Alien vs Predator* .... Herkes
2. *Lands of Lore III* .... Güven, Ahmet, Tuğbek
3. *Championship Manager 3* .... Mustafa, Cem
4. *Close Combat III* .... Ateş, Ümit
5. *HoMM3* .... Güven, Tuğbek
6. *Alpha Centauri* .... Serpil, Cem
7. *Baldur's Gate* .... Güven, Ahmet, Serpil
8. *Myth II: Soulblighter* .... Tuğbek, Mustafa
9. *Dark Side of the Moon* .... Güven, Serpil
10. *Oddworld: Abe's Exoddus* .... Mustafa, Cüneyt

Sierra Sallanıyor

28. sayfanın devamı

dor serisinin bir sonraki oyunu ve *3D Ultra Pinball*'un NFL temalı yeni versiyonu Sierra'nın programından atılmış. Grenewetzki'ye göre 1999'da çıkması beklenen diğer oyunlar *PGA Championship Golf 1999, Homeworld, Gabriel Knight 3* ve *NASCAR Racing 3* üzerindeki çalışmalar aksamayacak (ancak golf oyunu yine ertelendi ve çıkışı Mayıs'a atıldı). Yosemite'in üzerinde uğraştığı diğer iki oyun *Middle Earth Online* ve *Babylon 5 Space Combat Simulator* da kesintiye uğramayacak; çünkü bu projelerde çalışanlardan birçoğu Washington'da önerilen yeni görevleri kabul etmişler.

Sierra, bu yeniden yapılanmanın birkaç aydır düşünüldüğünü, ancak satışlar yüzünden ileri bir tarihe atıldığını ayrıca bu değişikliklerden şirketin yeni sahibi Havas'ın sorumlu olmadığını, yalnızca onay verdiğini belirtiyor.

Bu olayların, zaten keyifleri kaçmış olan bir grup oyunseveri nasıl etkileyeceğini bekleyip göreceğiz. Müşterilerin sinirini bozan bir başka açıklama da, bir Sierra oyunu alanlara hediye olarak verilen InterAction dergisinin de yayına ara vermesiydi. Sierra, artık bu tür yapılanmaların olmayacağını ve oyunların çıkışının iptal edilmeyeceğini belirtiyor. Umarız bu değişiklikler şirketin tarihinde yeni ve temiz bir sayfa açar.

Top 50

Şubat sayımızda yayınladığımız, sizlerin oylarıyla belirlenen en iyi 50 oyun çok büyük ilgi görmüştü. O günden beri sürekli güncellenen bir oyun listesi hazırlamayı düşünüyorduk. Ve nihayet geçen ay yaptığımız duyurunun ardından yağan mektuplarınızla ilk listemiz oluştu. Heroes of M&M III liderliğindeki ilk listemize gösterdiğiniz ilgi için teşekkütler. Ancak gelecek ay sizlerden daha fazla katılım bekliyoruz.

Aksiyon Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	-	Half Life *(Sierra)*	33	97
2.	-	Quake II *(id Software)*	24	92
3.	-	Tomb Raider III *(Eidos)*	21	49
4.	-	Resident Evil 2 *(Capcom)*	12	-
5.	-	Unreal *(GT Interactive)*	8	92
6.	-	Shogo *(Monolith)*	8	90
7.	-	Blood II: The Chosen *(GT Interactive)*	7	80
8.	-	Mortal Combat 4 *(Midway)*	7	66

Adventure Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	-	Grim Fandango *(LucasArts)*	18	91
2.	-	Sanitarium *(ASC Games)*	9	89
3.	-	Curse of Monkey Island III *(LucasArts)*	7	95
4.	-	Redguard *(Bethesda)*	5	88
5.	-	Broken Sword 2 *(Virgin)*	4	82
6.	-	Twinsen's Odyssey *(Activision)*	3	80
7.	-	Larry VII *(Sierra)*	2	84
8.	-	Last Express *(Broderbund)*	1	90

FRP Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	-	Diablo *(Blizzard)*	22	90
2.	-	Might and Magic VI *(3DO)*	18	90
3.	-	Fallout II *(Interplay)*	12	89
4.	-	Baldur's Gate *(Interplay)*	11	94
5.	-	Return to Krondor *(Sierra)*	7	80
6.	-	Lands of Lore III *(Westwood)*	7	-
7.	-	King's Quest Mask of Eternity *(Sierra)*	5	66
8.	-	Final Fantasy VII *(Eidos)*	4	90

Spor/Yarış Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	-	Fifa 99 *(EA)*	35	-
2.	-	NFS III *(Sierra)*	18	88
3.	-	NBA Live 99 *(EA)*	17	92
4.	-	Championship Manager 3 *(Eidos)*	9	91
5.	-	Carmageddon 2 *(SCI)*	8	83
6.	-	Test Drive 5 *(Accolade)*	6	81
7.	-	Motocross Madness *(Microsoft)*	2	92
8.	-	F1 Racing Simulation *(Ubisoft)*	1	90

Strateji Oyunları

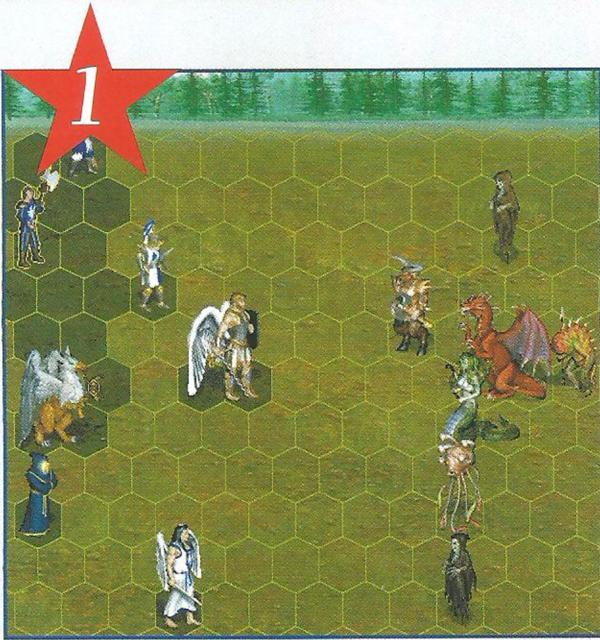


Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	-	HoMM III *(3DO)*	42	89
2.	-	Starcraft *(Sierra)*	27	92
3.	-	Alpha Centauri *(Firaxis)*	11	98
4.	-	Age of Empires *(Microsoft)*	10	86
5.	-	Close Combat III *(Microsoft)*	8	92
6.	-	Commandos *(Eidos)*	8	80
7.	-	Myth II *(Bungie Software)*	7	92
8.	-	Army Men *(Studio 3DO)*	6	77

Simulasyon Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	-	Falcon 4.0 *(Microprose)*	8	95
2.	-	Roque Squadron *(LucasArts)*	5	88
3.	-	Jane's F-15 *(Jane's C.S.)*	5	-
4.	-	WWII Fighters *(Jane's C.S.)*	2	84
5.	-	F-16 *(NovaLogic)*	2	78
6.	-	Apache Havoc *(Empire)*	2	-
7.	-	Combat Flight Simulator *(Microsoft)*	1	85
8.	-	Fighter Pilot *(EA)*	1	31







Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
1.	-	HoMM III *(3DO)*	ST	42	89
2.	-	Fifa 99 *(EA)*	SY	35	-
3.	-	Half Life *(Sierra)*	AK	33	97
4.	-	Starcraft *(Starcraft)*	ST	27	92
5.	-	Quake II *(id Software)*	AK	24	92
6.	-	Diablo *(Blizzard)*	FRP	22	90
7.	-	Tomb Raider III *(Eidos)*	AK	21	49
8.	-	Grim Fandango *(LucasArts)*	AD	18	91
9.	-	Might and Magic VI *(3DO)*	FRP	18	90
10.	-	NFS III *(Sierra)*	SY	18	88
11.	-	NBA Live 99 *(EA)*	SY	17	4.2
12.	-	Fallout 2 *(Interplay)*	FRP	12	89
13.	-	Resident Evil 2 *(Capcom)*	AK	12	-
14.	-	Alpha Centauri *(Firaxis)*	ST	11	98
15.	-	Baldur's Gate *(Interplay)*	FRP	11	94
16.	-	Age of Empires *(Microsoft)*	ST	10	86
17.	-	Championship Manager 3 *(Eidos)*	SY	9	91
18.	-	Sanitarium *(ASC Games)*	AD	9	89
19.	-	Falcon 4.0 *(Microprose)*	SM	8	95
20.	-	Unreal *(GT Interactive)*	AK	8	92
21.	-	Close Combat III *(Microsoft)*	ST	8	92
22.	-	Shogo *(Monolith)*	AK	8	90
23.	-	Carmageddon 2 *(SCI)*	SY	8	83
24.	-	Commandos *(Eidos)*	ST	8	80
25.	-	Curse of Monkey Island *(LucasArts)*	AD	7	95
26.	-	Myth II *(Bungie Software)*	ST	7	92
27.	-	Blood II: The Chosen *(GT Interactive)*	AK	7	80
28.	-	Return to Krondor *(Sierra)*	FRP	7	80
29.	-	Mortal Combat 4 *(Midway)*	AK	7	66
30.	-	Lands of Lore III *(Westwood)*	FRP	7	-
31.	-	Test Drive 5 *(Accolade)*	SY	6	81
32.	-	Army Men *(Studio 3DO)*	ST	6	77
33.	-	Caesar III *(Sierra)*	ST	5	93
34.	-	C&C: Red Alert *(Westwood)*	ST	5	91
35.	-	Thief: The Dark Project *(Eidos)*	AK	5	90
36.	-	Heretic II *(Activision)*	AK	5	89
37.	-	Redguard *(Bethesda)*	AD	5	88
38.	-	Roque Squadron *(LucasArts)*	SM	5	88
39.	-	King's Quest *(Sierra)*	FRP	5	66
40.	-	Jane's F-15 *(Jane's C.S.)*	SM	5	-
41.	-	Warcraft 2 *(Blizzard)*	ST	4	96
42.	-	Simcity 3000 *(Maxis)*	ST	4	95
43.	-	Rainbow Six *(Redstorm)*	AK	4	93
44.	-	Worms 2 *(Microprose)*	ST	4	90
45.	-	Final Fantasy VII *(Eidos)*	FRP	4	90
46.	-	Broken Sword 2 *(Virgin)*	AD	4	82
47.	-	Civizilation II *(Microprose)*	ST	3	97
48.	-	SiN *(Activision)*	AK	3	91
49.	-	Grand Theft Auto *(ASC Games)*	AK	3	84
50.	-	Twinsen's Odyssey *(Activision)*	AD	3	80

AK: Aksiyon; **AD:** Adventure; **SY:** Spor/Yarış; **ST:** Strateji; **SM:** Simulasyon

Geçmişten gelen Patlama sesleri

Star Wars: Episode I'in oyunları

Tüm zamanların en büyük filmi Mayıs ayında Amerika'da gösterime giriyor, LucasArts da filmin başlamasından hemen bir hafta sonra aynı konuyu işleyen iki yepyeni oyun çıkarıyor. Şu ana kadar gizlilik içinde hazırlanan ve hakkında pek açıklama yapılmayan bu oyunlar, sonunda gün ışığına çıkmak üzere…

—Gary Whitta

Oturup bu haberi yazma zamanı geldiğinde, nasıl bir giriş yazacağım konusunda beş dakika kadar kararsız kaldım. Ancak sonradan düşündüm ki, bu yazıyı Mayıs ayında okuduğunuzda *Star Wars Episode 1: The Phantom Menace* hakkında bir giriş yazısına zaten gerek olmayacaktı. Eğer şimdiye kadar *The Phantom Menace*'ı ve neden bu kadar önemli olduğunu duymadıysanız bu, ancak son 30 yılınızı yeraltında bir sığınakta geçirmeniz ve yeryüzüne henüz çıkmanızla açıklanabilir. Toplumda bu tanımlamaya uyan çok küçük bir yüzdeyi düşünmezsek, sizin bu yazıyı okumanıza neden olan şeyleri anlatmaya geçebiliriz: Yani *Episode I* oyunlarına!

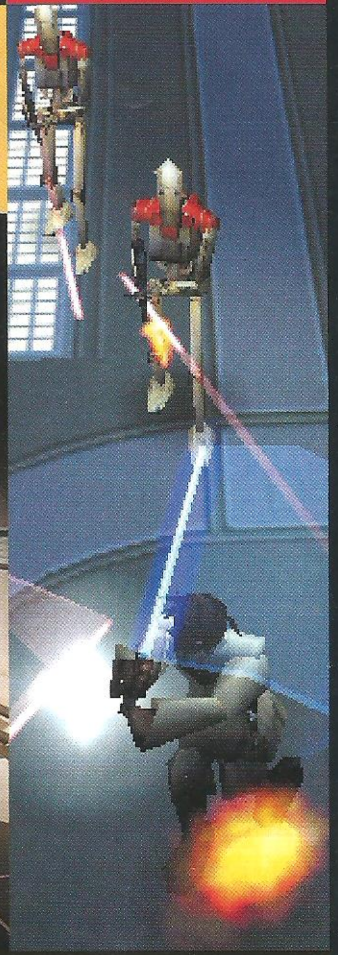
LucasArts, *Episode I* üzerine kurulu iki değişik oyun hazırlıyor, bunlar filmin Mayıs'ta Amerika'da gösterime girmesinden bir hafta sonra piyasaya sürülecek (yani bizde filmden önce oyunları çıkacak). Birçok şey ilk defa deneniyor: Mesela LucasArts ilk kez iki tane *Star Wars* oyununu aynı anda geliştirip piyasaya sürecek. Ayrıca bu iki oyun, LucasArts'ın tek bir *Star Wars* filmindeki olaylar üzerine kurulu olarak hazırladığı ilk PC oyunları. Bunun asıl amacı da, doğrudan filmden alınan sahnelerle oyuncuları olaya alıştırmak ve yılın ilerleyen aylarında daha kapsamlı "genişletilmiş Star Wars evreni" türü projelere imza atmak. Uzun vadeli plan ise bütün enerjiyi *Episode I* tabanlı oyunlara vermek; yani *X-Wing Alliance* ve *Force Commander* oyunları, büyük ihtimalle göreceğimiz son "klasik üçleme" Star Wars oyunları olacak.

En azından şimdilik, LucasArts hiç riske girmiyor ve piyasaya çıkaracağı bu iki oyunla geniş bir kitleye hitap ediyor. İki oyun da popüler pazara yönelik ve tamamen farklı iki türe dahil oldukları için ne tür oyunlardan hoşlanıyor olursanız olun, bunlardan biri sizin de hoşunuza gidecektir. İkisinin de kendilerine göre özgün yanları var; ama bunları görebilmek için her iki oyunu da daha yakından incelemeniz lazım. Aksiyon/macera türündeki oyunun adı *Star Wars Episode 1: The Phantom Menace* ve yarış oyununun adı da *Star Wars: Episode I Racer*. Lafı fazla uzatmayalım ve tanıtımlarımıza geçelim...

Star Wars: Episode I — sayfa 42

The Phantom Menace





Star Wars: Episode I — sayfa 45

Racer





Star Wars: Episode I —

The Phantom Menace


Genç Obi-Wan Kenobi rolünü üstlendikten sonra bu baş belası İmparatorluk robotlarının açtığı ateşi savuşturmak için ışın kılıcınızı kullanabileceksiniz.

The Phantom Menace'ta LucasArts, ilk kez olarak bir Star Wars filmini doğrudan doğruya PC'ye aktarmayı deniyor. Şirket çok doğru bir karar vererek böyle bir proje için en uygun oyun türünü seçmiş, yani macera. Ancak LucasArts'ın eski hayranları hemen SCUMM tabanlı bir *Episode 1* evreni yaratılacağı düşüncesine kapılmasınlar: Temelde hala bir macera oyunu olsa da *The Phantom Menace,* LucasArts'ın bu türe alışılmış yaklaşımını hiç mi hiç yansıtmayacak.

The Phantom Menace oyununu çalışırken gördükten sonraki ilk izlenim, PC macera oyunlarında alıştığımızdan çok daha fazla aksiyona dayalı bir yaklaşım sergilediğiydi. *Metal Gear Solid* veya *Resident Evil* gibi PlayStation oyunlarını bilenler bunun mantığını hemen anlayacaklar; oyunun dünyası tamamen 3D olarak hazırlanmış ve görüntüler de oyuncunun üzerinde ve biraz arkasında duran hareketli bir kamera ile veriliyor. Bunun nedeni biraz oyunun Sony PlayStation sürümüyle aynı anda hazırlanması, biraz da LucasArts'ın nispeten küçük sayılabilecek sıkı maceracı oyuncular yerine olabildiğince fazla kişiye hitap etme çabası olabilir. Verilen bu kararın arkasında yatan düşünüş tarzını anlamak için dahi olmaya gerek yok;


Filmin hazırlanma aşamasından alınan bu çizim, Obi-Wan Kenobi'nin The *Phantom Menace*'ta nasıl görüneceği hakkında size bir fikir verebilir.

"Hikayede hiçbir değişiklik yapmadık, yalnızca bazı yerlerini biraz genişlettik. Mesela filmde 10-15 dakika süren bir sahneyi oyunda tamamlamak için birkaç saat harcayacaksınız."

— Dean Sharpe, proje yönetmeni

en azından şimdilik, piyasaya çıkarılacak oyunun vasat bir şey olması, tarihin en kazançlı lisanslarından birinin harcanıp gitmesine yol açabilir. Şüphesiz bu çok temkinli bir tutum; ancak böyle bir felsefe sıkı oyuncuları oyundan ne bekleyecekleri konusunda tereddüte düşürebilir.

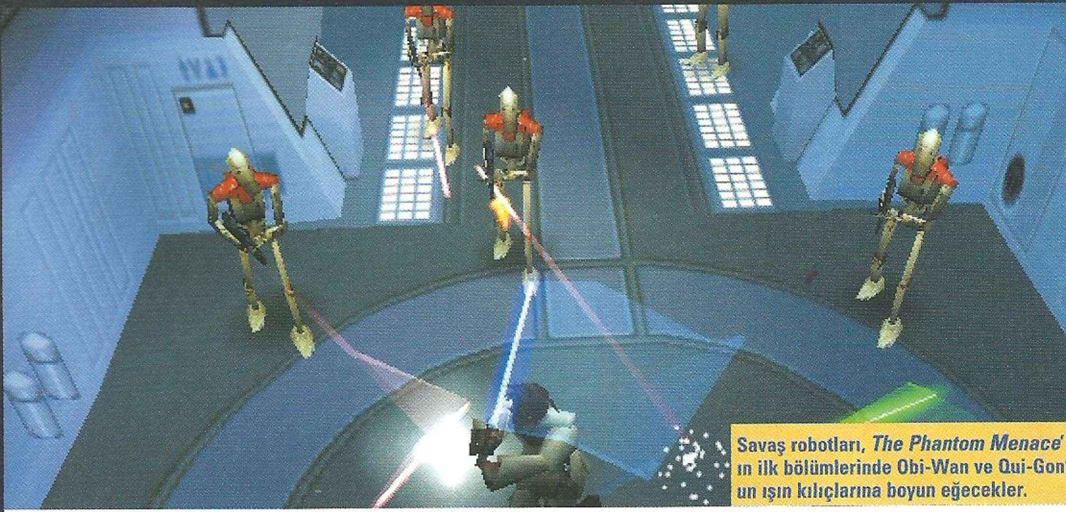
Başlangıçta...

Filmi bir PC oyununa dönüştürme işi, oyun geliştirme konusunda LucasArts ile oldukça uzun bir zamandır işbirliği içinde bulunan Big Ape Productions'a düşmüş. Ekibin geçmişteki projeleri arasında Super Nintendo oyunları *Metal Warriors* ve *Zombies Ate My Neighbors* ile *Herc's Adventures*'ın Saturn ve PlayStation versiyonları bulunuyor. *The Phantom Menace*, Big Ape'in hazırladığı ilk PC oyunu olacak; ancak zorlanacaklarını bilmelerine rağmen tüm zamanların en büyük film lisansını kaçırmamışlar. Proje yönetmeni Dean Sharpe "Bize bir *Episode 1* oyunu yapma fırsatı verildiğinde önümüze serilen fırsatlar karşısında doğal olarak çok heyecanlandık" diyor. "Bir PC oyunu hazırlamak istedik, böylece konsollarda çalışırken karşılaştığımız kısıtlamalarla uğraşmak zorunda kalmayacaktık."

Ne gariptir ki, oyunun hikayesi hakkında ayrıntılı bilgiler hala bir sır gibi saklanıyor. Bunun nedeni de filmdeki olaylarla büyük paralellik göstermesi. Tabii ki Lucasfilm, gösterime girmeden önce filmin konusu hakkında ayrıntılı açıklama yapmaktan kaçınıyor. Yalnızca şu kadarını biliyoruz: Oyunun açılışında Shar-



Karakterlerin etkileşimi için kullanılacak olan çok seçenekli konuşma sistemi, LucasArts hayranlarına tanıdık gelecek.


Savaş robotları, *The Phantom Menace*'ın ilk bölümlerinde Obi-Wan ve Qui-Gon'un ışın kılıçlarına boyun eğecekler.

tarzı ve oldukça sağlam bir oynanış hakim olmaya başlıyor; zıplamalar ve blok bilmeceleri sizi oldukça uğraştırabilir. "Temel amacımız herkesin oynayabileceği zevkli bir oyun yapmaktı" diyor Sharpe. "LucasArts bize hiçbir zaman bir aksiyon ya da bir adventure oyunu istediğini söylemedi, bizi macera yoluna doğru yönelten şey kendi gücümüz ve tutkumuzdu. Yine de sonuçta alışılmış adventure oyunlarından çok daha farklı bir şey ortaya çıktı. Asıl odaklandığımız nokta, oyunun filmi mümkün olduğunca yakından takip etmesiydi, yani oyun boyunca değişik türler arasında geçiş yapmamız gerekecekti. Zıplama ve ateş etme gibi hareketler kullanmamız, bunun yanında oyuncu dışındaki karakterlerle konuşmalar da içeren SCUMM tipi bilmecelerden de yararlanmamız lazımdı."

pe'ın "karmaşık bir durum" demekle yetindiği bir anlaşmazlığı çözmek için kendisi gibi Jedi olan arkadaşı Qui-Gon Jinn ile birlikte Naboo gezegenine gelen genç Obi-Wan Kenobi rolünü üzerinize alıyorsunuz. Hikaye geliştikçe, değişik zamanlarda filmin ana karakterlerinden dört tanesinin kontrolünü ele almanız mümkün olacak: Obi-Wan ve Qui-Gon'un yanı sıra Kraliçe Padme ve Kaptan Panaka'yı da yöneteceksiniz. Oyunun akışı, hikayede o karakterin ağırlıklı önem kazandığı yere geldiğinde siz de o karakterle oynamaya başlayacaksınız. "Filmde birkaç tane ana karakter var, biz de oyunun çeşitli yerlerine ne kadar uygunluk gösterdiklerine bağlı olarak mümkün olduğunca hepsini kullanmaya çalıştık" diyor Sharpe. "Ancak oyunda Kraliçe ve Kaptan Panaka, karşımıza Obi-Wan ve Qui-Gon kadar sık çıkmayacaklar. Aslında bu karakterleri kullanmamızın nedeni oyunu çeşitlendirmek ve filmin çok hızlı ilerlediği noktalardaki açıkları oyunda kapatmaktı. Eğer bölümlerden bazılarını filmde oldukları uzunluklarda tutsaydık, gerçekten de kısacık bir oyun olup çıkardı! İnsanlar filmi izlediklerinde, bu iki karakterin birlikte yaptıkları işleri çok daha iyi anlayabilecekler. Her ikisi de hikayede gerçekten çok önemli yer tutuyor."

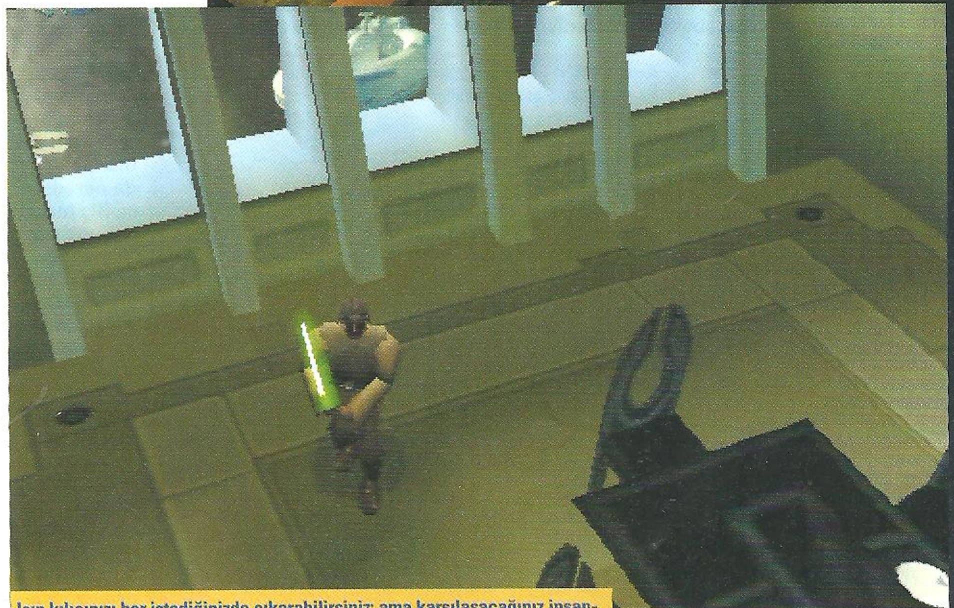
Ekip, filmin hikayesini oyunun etkileşimli ana teması haline getirmek için ister istemez biraz özgür davranmak durumunda kalmış; ancak Naboo, Theed, Tatooine, Coruscant gibi gezegenlerle sualtı şehri Otah-gunga gibi mekanlar filmde de oyunda da aynen bulunuyor. Sharpe bunu "Hikayede hiçbir değişiklik yapmadık, yalnızca bazı yerlerini biraz genişlettik" diyerek açıklıyor. "Mesela filmde 10-15 dakika süren bir sahneyi oyunda tamamlamak için birkaç saat harcayacaksınız. Ayrıca bazı yan görevler de ekledik. Bunlar oyunu bitirmek için yapılması mecburi olmayan, ancak tamamlandıkları zaman oyuncuya ek birşeyler kazandıran görevler. Bu yan görevlerden hiçbiri hikayenin akışını ya da oyunun bitişini etkilemeyecek."

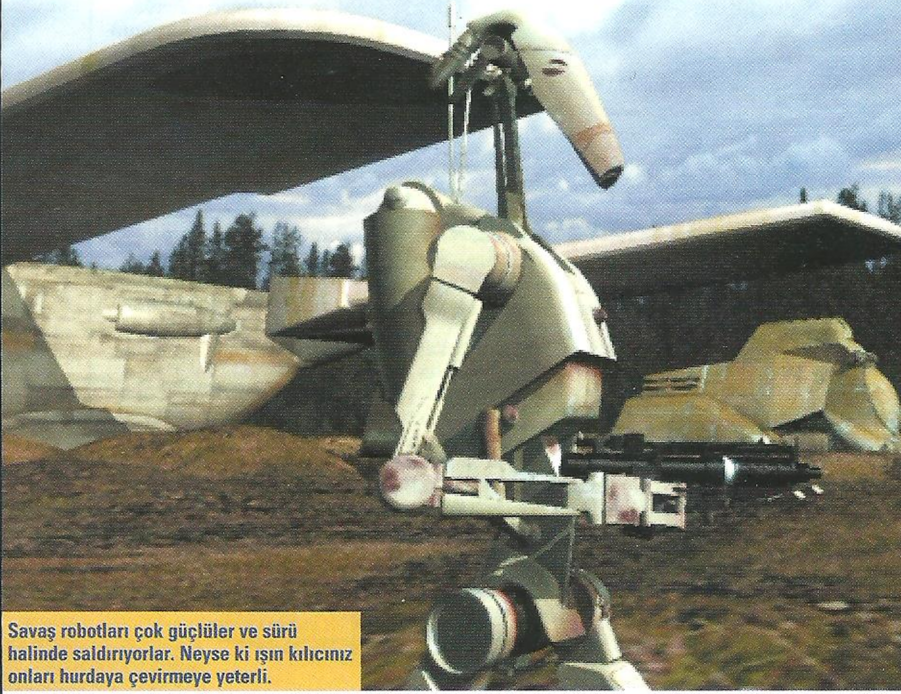
"Oyundaki en büyük ortam kesinlikle Mos Espa" diyerek devam ediyor Sharpe. "Oyun zamanı açısından düşünürsek, insanların yalnızca bu bölümü tamamlamalarının yaklaşık 10 saati bulacağını tahmin ediyoruz. Bu bölümün büyüklüğünün bir başka göstergesi de oyuncunun etkileşim kurabileceği 100 civarı karakter içermesi. Bütün oyunun tamamlanması için ise yaklaşık 40-60 saat gerekeceğini düşünüyoruz. Ancak bu süreye bütün yan görevlerin tamamlanması dahil değil."

Nasıl Bir Oyun?

Oyunun bazı bölümlerini şöyle bir oynadığımızda, birçok farklı oyun türünün çok ilginç bir şekilde birleştirildiğini gördük. *Tomb Raider*'dan *Resident Evil*'a ve hatta *Grim Fandango*'ya kadar birçok oyunu andıran yerler vardı; ancak yalnızca koşturup ateş etmek yerine olayın macera kısmına her zaman için daha fazla ağırlık verildiğini gözledik. Adventure türüne en çok yaklaşıldığı anlarda, oyun LucasArts'ın eski SCUMM tabanlı oyunlarına oldukça benziyor. Buralarda sizin dışınızdaki karakterlerle, taşıdığınız eşyalarla ilgili ve gittikçe dallanan konuşmalara giriyorsunuz. Oyunun hareketli kısımları ise *Tomb Raider*


Bölüm aralarındaki geçişler, oyunun içindeki görüntülerle filmlerin kusursuz bir şekilde birleştirilmesinden oluşacak.


Işın kılıcınızı her istediğinizde çıkarabilirsiniz; ama karşılaşacağınız insanların böyle saldırgan bir tutuma iyi tepki göstermelerini beklemeyin!



Savaş robotları çok güçlüler ve sürü halinde saldırıyorlar. Neyse ki ışın kılıcınız onları hurdaya çevirmeye yeterli.



Bir Jedi olabilirsiniz, ama sizin de bir dayanma sınırınız var. Sağlık durumunuzu her zaman kontrol edin.

"Uğraştığımız diğer iki konu da kullanılacak teknoloji ve oyunun ev konsol sistemlerinde çalışmasını nasıl sağlayacağımızdı" diyor Sharpe. "Ancak en fazla zorlandığımız nokta, aynı anda hem ortalama oyuncuları hem de zor beğenen oyun delilerini tatmin edecek bir şey hazırlamaktı. Bu ikisi arasındaki dengeyi doğru olarak kurduğumuza inanıyorum. Ortalama kullanıcının rahat rahat oynamaya başlaması için birçok şey yaptık. Mesela karakterinizin saldırıları tek bir tuşla halledilebiliyor. Bir düğmeye basarak veya basılı tutarak hem saldırabiliyor, hem de size saldıranları ışın kılıcınızla savuşturabiliyorsunuz. Daha usta oyuncular için de birleşik saldırılar, değişik zıplamalar ve sağa sola kayma gibi teknikler var."

Sharpe şöyle devam ediyor: "Başlangıçta oyuncu kendisini oldukça hareketli sahnelerin ortasında ve nispeten basit bilmeceleri çözmek durumunda buluyor. Oyunda ilerledikçe doğal olarak daha zorlaşıyor ve çözmeniz gereken bilmeceler karmaşık hale geliyor. Mos Espa bölümünde hem taşıdığınız eşyalar, hem de yapmanız gereken çeşitli hareketlere bağlı harika bilmeceler var. Sonraki bölümlerde ise bölümün ortasında karakter değiştirmeniz gerekecek; çünkü hikayedeki birçok olay aynı anda olup bitiyor."

Filmden Oyuna

Big Ape'in *Episode 1* üzerine kurulu bir oyun yaratırken karşılaştığı başka bir zorluk da filmle ilgili olan her şeyin son derece gizli tutulmasıydı. Ekip yaklaşık iki sene önce bu projeyle ilgili olarak çalışmaya başladığı zaman, ellerinde neredeyse hiç malzeme yokmuş. "Başlarda bölük pörçük çizimlerden ve bazı senaryo parçacıklarından başka malzememiz olmadığı için her şey çok zor görünüyordu" diyor Sharpe. "Filmin büyük bir kısmı bilgisayar grafikleri yardımıyla hazırlandığı için insanların sonuçta filmde göreceğine uygun bir oyun hazırlamak hiç de kolay değildi. Aslında birçok şey biz oyuna koyduktan sonra değişikliğe uğradı, bu yüzden oyunda görebileceğiniz bazı ayrıntıları filmde bulmanız mümkün değil."



Kaptan Panaka (sol altta), Kraliçe'nin baş koruması. Bu yüzden de bu korkunç örümcek robotlardan bile fazla etkilenmiyor.

Ancak hem oyunun, hem de filmin yapım aşamaları ilerledikçe kapılar ardı ardına açılmaya başlamış. "Lucasfilm, film için yaratılan her şeyi sınırsız bir şekilde incelememize izin verdi" diyor Sharpe. "Tabii ki bütün bunlardan önce dışarı bilgi sızdırmamaya dayalı anlaşmalar imzalamamız gerekti; ancak bundan sonra bütün senaryoları, çizimleri ve filmin tamamlanan kısımlarını bize sundular. Ayrıca karakterlerin nasıl göründüklerini, mekanların neye benzediğini anlamak amacıyla incelememiz gereken bir sürü fotoğraf da vardı."

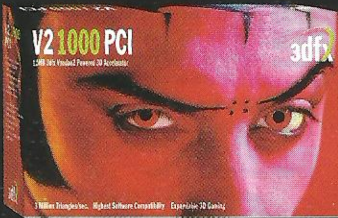
Şimdilik, elimizde ne filmin, ne de oyunun bitmiş versiyonu olmamasına rağmen sonuçlar oldukça etkileyici. Big Ape, filmin genel görünümünü ve *Star Wars* evreninin macera dolu atmosferini yakalama işini oldukça iyi becermiş gibi görünüyor. Oyunun son halinde birbirinden çok farklı oyun türlerinin nasıl birleştirildiğini görmek çok ilginç olacak; ancak böyle ortalama bir kitleye hitap etmeye (ve hem PlayStation'da, hem de PC'de aynı oranda oturmuş bir oyun yaratmaya) çalışmakla LucasArts, eski sadık hayranlarının kafasını karıştırabilir. *Star Wars Episode 1: The Phantom Menace*, 23 Mayıs günü Amerika'da piyasaya sürüldüğünde her şey ortaya çıkacak. Eğer bir 3D kartınız yoksa o zamana kadar almaya çalışsanız iyi olur, *Shadows of the Empire* ve *Rogue Squadron 3D*'nin başlattığı modaya uyan Phantom Menace'ta da bir 3D hızlandırıcı gerekecek.

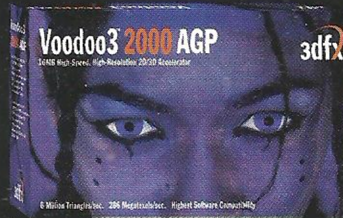
Racer hakkındaki açıklamalar için sayfa 46'ya bakın.

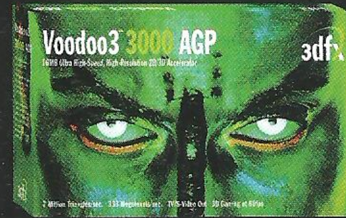
Dünyanın En Hızlı Grafik Kartları

3dfx Voodoo3

Dünyanın en hızlı 3D/2D grafik kartı
Maksimum oyun desteği
DVD desteği
TV/S-Video Out
LCD ekran desteği







Özellik	3dfx Voodoo3	TNT
İşlemci Hızı	143/166/183 MHz	100 MHz
RAM DAC	300/350 MHz	250 MHz
RAM	16 MB	16 MB
Çözünürlük	2048x1536	1920x1200
Ekran Doldurma Hızı	286/333/366 Megatexel	180 Megatexel
3 boyut Desteği	Direct X, Direct 3D, Open GL, Glide	Direct X, Direct 3D Open GL

ÖLÇSAN
"kalitenin ölçüsü"
www.olcsancad.com
0212 280 97 61

Dağıtıcılar: Arena 0212 2333050•İndex 0212 2100404•Mikroset 0212 2385050•Plato 0212 2125038• Promakro 0212 221 9917•CPM 0312 4263741•EMS 0232 4642107
Bayiler: Bimeks 0216 3494594•Bimeks Carrefour 0216 4480013•Komtek 0212 2136405•SoHo 0212 2104358•İnselberg 0212 2221926•Peritus 0216 3603870•Gold 0216 4181144•İnfo Shopwww.infoshop.com.tr•CPI 0216 3464200•Komtek Danışmanlık 0216 4917600•Mavi Donanım 0216 3489454•Mertay 0212 2691244•Mikromarket 0212 5719912•Medya 0216 4141322•Vektör 0216 4111528•Bilgimarket 0232 4633333•Cadbim 0232 4638210•Step 0232 3622438•Omni PC Shop (Karum) 0312 4689285•Omni PC Shop (G.O.P) 0312 4464651•Prota 0312 4672327•BBS 0312 4275040•AGB Teknik 0224 2720990•Bimeks 0322 2565325

Star Wars: Episode I —

Racer



Podracer'ları taşıyan dev gibi iki roket motoru, birleştirici bir ışınla bağlanarak eş zamanlı tutuluyorlar.

George Lucas'ın *Episode 1*'de çok övündüğü hareketli sahnelerin içinde bir tanesi var ki, seyirciler üzerinde derin etkiler bırakacağı daha şimdiden kesinleşmiş durumda. Filmi dört gözle bekleyenlerin ve Internet üzerinde dedikodusunu yapanların uzun zamandır haberdar oldukları bu sahne "Podrace" olarak biliniyor. Bu sahne gerçekten de nefes kesici ve tahmin edebileceğiniz gibi LucasArts'ın ikinci *Episode 1* oyununun da temel konusunu oluşturuyor.

İsmi çok yaratıcı olmasa da, LucasArts'ta çalışanların dışında *Star Wars Episode 1: Racer*'ı görme ve oynama şansını elde edenlerin ağızları bir karış açık kalmış. *Wipeout* ve *Powerslide* gibi bilim kurgu türü diğer yarış oyunlarının Driving *Miss Daisy* filmi gibi görünmesine neden olan son derece hızlı bir 3D yarış oyunu.

Episode 1'in çıkışından önceki dedikoduları kaçırdıysanız, bir yarış oyununun *Star Wars* lisansıyla ne alakası olduğunu merak etmeniz çok doğal. Şöyle diyelim:

"Podrace sekansını duyar duymaz bu malzemeden muhteşem bir oyun çıkarabileceğimizi anladık. Hızlı, gerilimli ve bir sürü yeni *Star Wars* karakteriyle aracının bulunduğu bir sahne. Tek kelimeyle mükemmel!"

—Jon Knoles, yardımcı proje yönetmeni

Öyle görünüyor ki Anakin Skywalker, Tatooine'de köle olarak çalıştığı çocukluk yıllarında afacan bir yarışçıymış. Kendi ülkesi olan Mos Espa'da herkesin favori sporu ise Podracing adlı yarış türüymüş. Podracing, pilotların dev gibi bir çift roket motoruna bağlı kablolarla çekilen minicik bir kabinde son sürat yarıştıkları bir spor. Romalıların eski (ve neredeyse bunun kadar tehlikeli) at arabası yarışlarının son teknoloji ile yapılmasına benzeyen bu yarışta, dev motorlar da atların görevini görüyor. Podracer adlı araçlar ise o kadar güçlü ve kullanması o kadar zor ki, neredeyse bütün pilotlar bir sürü kolu bacağı olan yaratıklardan seçiliyor. Genç Anakin, yarışmasına izin verilecek kadar iyi olan tek insan.

Filmin yarış sahnesinde Anakin, Tatooine'in en acımasız kayalık bölgelerindeki bir pistte çeşitli yaratıklarla yarışıyor, üstelik de saatte 600 mile varan hızlarda! O kadar önemli ve temel bir sahne ki, filmin yaklaşık 10 dakikasını götürüyor. Zaten oyunları hazırlamak üzere filmden sahneler seçerken LucasArts'ın en güçlü adaylarından birinin bu yarış sahnesi olmasına da şaşmamak lazım. Oyunun proje yönetmenlerinden Jon Knoles "Podrace sekansını duyar duymaz bu malzemeden muhteşem bir oyun çıkarabileceğimizi anladık" diyor. "Hızlı, gerilimli ve bir sürü yeni *Star Wars* karakteriyle aracının bulunduğu bir sahne. Tek kelimeyle mükemmel. Sadece bu da değil; filmin heyecanlı bir sahnesi üzerine bir oyun yapmak bize büyük bir serbestlik sağladı, Lucasfilm ya da ILM'den yeni fikirler ve tasarım gelmesini beklemek zorunda kalmadık, böylesi çok zor olabilirdi."

"Biz de yere yakın uçuş modelleriyle uğraşmaya başladık, bazıları uzay simulasyonlarını andırıyordu. Bunları filmin bütü-



Buradaki buz gezegeni, oyunun mekanlarını genişletmek için LucasArts ekibinin hazırladığı birçok Podracing pistinden yalnızca biri.



Mos Espa'nın kıvrımlı ve mağaraya benzer engellerinden kurtulmak, oyunun en zorlu işlerinden biri olacak.

nünde en iyi nereye uydurabileceğimizi merak ediyorduk" diye devam ediyor Knoles. "Podrace yarış sahnesinin daha tasarım aşamasındaki birkaç görüntüsünü görür görmez ağzımızın suyu aktı. Bir an önce projeye başlamak için sabredemez hale geldik."

Yerlerinize... Hazır...

Knoles, LucasArts'taki 20 kişilik güçlü bir çekirdek ekibin bir elemanı. Bu ekip *Jedi Knight, TIE Fighter, X-Wing, Rogue Squadron 3D, Shadows of the Empire* ve *Rebel Assault*'lar gibi Star Wars oyunlarına katkıda bulunmuş. Filmin Podrace sahnesini en az onun kadar heyecanlı ve gerilimli bir oyun haline dönüştürme işi için bu ekip tekrar toplanmış. Oyunun şu ana kadar gördüğümüz kadarına bakacak olursak, filmdeki kovalamaca sahneleri oyundakilerle yaklaşık başabaş bir görünüm sergiliyor. Gerçekten de çok hızlı bir oyun.

Oynadıktan sonraki ilk izlenimler: *Wipeout* gibi bir yarış oyunundaki üç boyutlu hız duygusunu, alçaktan uçuş modelini ve klasik third-person perspektifini düşünün. Sonra da bunları eşsiz prodüksiyon değeriyle ve bu denli özgün araçlar üzerine kurulu bir oyun hazırladığınızda ister istemez ortaya çıkacak olan değişik kontrollerle birleştirin. Oldu mu? Şimdi de elde ettiğiniz şeyi beş veya altı kat hızlandırın! *Star Wars Episode 1: Racer*'da saatte 600 mile ulaşan hızlarda yarıştığınız hissini gayet iyi veren etkileyici bir motor kullanılıyor. Bu inanılmaz hız duygusu, özellikle de ekranda çok ayrıntılı görüntüler varken insanı derinden etkiliyor. "Podracer'ların motorları, kabinleri, kabloları, egzos dumanları, birleştirici ışınları gibi kısımlarında toplam 1000 kadar çokgen kullanıldı" diyor Knoles. "Yarış dünyasının içinde ise 1000 ile 2500 arasında çokgen var, tabii ki bu sayı her an inip çıkıyor. Bütün bunlara ek olarak bazen ekran bir anda doluyor (yani çok büyük çokgenler kullanılıyor) ve saniyede yaklaşık olarak 30 karelik bir hıza ulaşıyoruz. Oyun dünyasına bizim yaptığımız kadar fazla ayrıntı koymaya kalkıştığınızda aslında bu çok riskli bir iş; üstelik tek bir Podracer'ı render etmek başka oyunlarda üç tane normal araba render etmekle aynı şey."

20 değişik araç sayesinde *Racer*'ın grafikleri çok çeşitlilik kazanmış, bu araçlardan her birinin verdiği duygu da değişik.

Şimdiye kadar tahmin etmemiş olanlar için söyleyelim: Evet, *Star Wars Episode 1: Racer*'ı oynayabilmek için bir 3D hızlandırıcıya ihtiyacınız olacak.

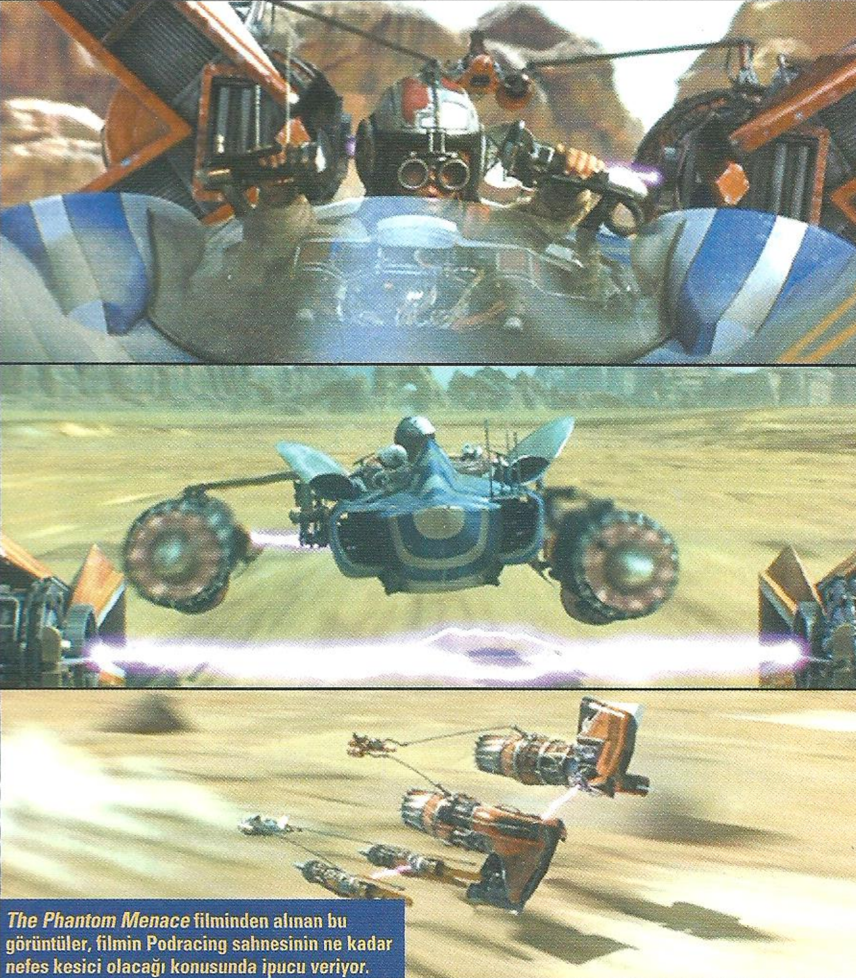
Oyun Evrenini Genişletmek

Star Wars Episode 1: Racer'da, yarışla ilgili olaylar biraz genişletilmek zorunda kalınmış. Filmde yalnızca tek bir pistin (Mos Espa) gösterilmesi ve rakiplerin çok belirgin olarak görülmemesi yüzünden bütün bir oyuna yetecek malzeme çıkarmak amacıyla ekip Podracing evrenini oldukça geliştirmek durumunda kalmış. "İyi bir oyun yapmak için elimizde yeterli malzeme olmayacağından hiçbir zaman korkmadık; çünkü kendi ortamlarımızı yaratmak için izin almıştık" diyor Knoles. "Kendi Galactik Podrace pistimizi yaratmamız için bize yeşil ışık yaktılar, burada filmdeki Tatooine pistini en son pist olarak koyduk... O kadar fazla yeni yaratık ve araç var ki, birçok kişiye yetecek de artacak bile. Zaten George Lucas'ın Star Wars evrenini yaratmasındaki en güzel yön bu: Her zaman için yeni ve heyecan verici bir şeyler var; ama nasıl oluyorsa her şey aslında çok tanıdık geliyor."

Kendi orijinal Podrace pistlerini yaratmak için okey alan ekip, yeni pist tasarımları üzerinde uğraşmaya başlamış. "Hangi tür yarış oyunlarını sevdiğimizi, hangilerini sevmediğimizi, hangilerini çok oynadığımızı oturup tartıştık ve sonra denemeler yapmaya başladık" diyor Knoles. "Başlarda, fazla ayrıntılı olmayan bir sürü çılgın pist ürettik; bunu yalnızca fizik motorumuzla neler yapabileceğimizi görmek ve kabul edilebilir oyun performansının sınırlarını belirleyebilmek için yaptık. Ayrıca filmin Podrace sahnesindeki pistin boyutuna bakarak kendi pistlerimizin bazılarının dev gibi olacağını da anladık, yaklaşık 30-40 mil uzunluğunda. Ancak bu uzaklıkların 2-3 dakikalık uzaklıklar olduğunu unutmamak lazım, Podracer'lar saatte 400 ile 600 mil arasında inanılmaz hızlarla gidiyorlar."

Knoles "Bunların yanında şu sıralar kendi başına çalışan eski LucasArts üyesi Peter Chan'den de, önceden tartıştığımız birkaç konu ve Doug Chiang'ın filmdeki inanılmaz rendering teknikleri hakkında bazı basit çizimler ve tasarımlar yapmasını rica ettik" diyerek devam ediyor. "Bunlar sayesinde pist tasarımı ile uğraşan arkadaşlarımız Jacob Stephens ve Duncan Brown (Jedi Knight ekibinden) hemen işe koyuldular; ancak alışmaları için biraz zaman geçti. Yavaş yavaş ilerledikçe her şey yoluna girdi."

Sonuçlar ise şaşırtıcı derecede çeşitli. Oyuncuların filmden tanıyacakları Mos Espa pistinin dışındaki toplam 20 kadar *Racer* pistinde; alevler içindeki metan göllerinden pistteki yarım millik çukurlara, yoğun bataklıklardan yeraltı tünellerine, havadan yağan göktaşlarından (bunlar harika görünen Penal Asteroid bölümünde bulunuyor) Podracer'ların baş döndürücü hızlara ulaştıkları yerçekimsiz tünellere kadar birçok değişik mekan var.



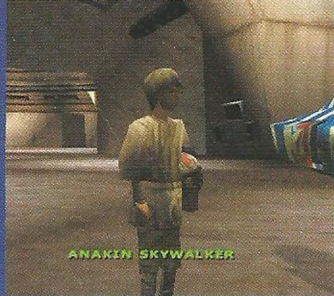
***The Phantom Menace* filminden alınan bu görüntüler, filmin Podracing sahnesinin ne kadar nefes kesici olacağı konusunda ipucu veriyor.**



Podracing çok pis bir spor. Rakiplerinizi yarış dışı bırakmak için onları pistin dışına ve hatta engellerin üzerine doğru sıkıştırabilirsiniz.

Aracınız Sizi Bekliyor!

Şimdi de Podracer'lara bir göz atalım. Oyundaki 20'den fazla aracın ve pilotun içinden 18 tanesi filmde de yer alıyor. Bunlardan bazıları filmde o kadar kısa sürelerle görünüyorlar ki tam olarak seçebilmek için filmi birkaç kez izlemek zorunda kalabilirsiniz (*milyonlarca Star Wars delisi için bu fazla sorun olmasa gerek!*). Çok geniş bir konu olduğu için *Racer* ekibi, değişik pilotlarla ve araçlarla birçok deneme yapma fırsatı bulmuş. "Bazı Podracer'lar diğerlerinin 2-3 katı büyüklükte, böyle olunca da pist tasarımında ilginç bazı sorunlar yaşadık" diyor Knoles. "Her birinin kendine özgü şekilleri, renkleri ve performans karakteristikleri var. Anakin dışındaki hiçbir pilot insan değil, zaten hepsi de bir metreden daha kısa boylu. Böyle olması sayesinde tasarımcılarımız oldukça eğlenceli zaman geçirdiler. Podracer'lar aynı zamanda oldukça ağzı bozuk bir kabadayı grubu, zaten oyunda da birbirlerine hakaret yağdırıp duracaklar. Bu karakterlerden birçoğu filmde tam olarak görünmüyor, bu sayede kişilikleri ve kostümlerini istediğimiz gibi hazırlama şansımız oldu." Oyunun temel kontrol yöntemi çok alışılmış olsa da oyuncular, Podracer'ların at arabasına benzetilerek yapılan tasarımları yüzünden ortaya çıkan bazı püf noktalarına dikkat etmeliler. "Oyun, analog bir joystick veya Gamepad'in rahatlıkla kullanılabilmesi düşünülerek hazırlandı" diyor Knoles. "Sıkı virajları alabilmek ve uzun atlayışlardan sonra (bunlarla birçok kez karşılaşacaksınız) yere inerken sarsıntıyı azaltabilmek için motorun 'dizginlerine asılmanız' mümkün olabilecek. Ayrıca en yüksek hıza ulaşmak için yere daha da yaklaşabilirsiniz; ancak bu durumda dönüş yeteneğiniz biraz azalır." Filmde gördüğümüz yarış öncesi hazırlıkları yansıtmak üzere oyunda da oyuncular yarıştan önce yedek parçacı Watto'ya giderek seçtikleri araçların özelliklerini değiştirebiliyorlar. Yarışlardan kazandığınız paralarla Podracer'ınızın ivmesini, hızını, dönüş ve fren yeteneğini ve diğer kritik sistemlerini iyileştirebiliyorsunuz. "Eğer Podracer'ınızda bir sorun olduğunu düşünüyorsanız, bazı yarışlarda dördüncü sıraya ya da daha üstlere yerleşerek para kazanabilir ve aracınızı iyileştirebilirsiniz" diyor Knoles. 'Bazı' yarışlar derken de oyunda çeşitli zorluktaki bölümlerde değişik ödüller verilmesinden bahsediyor. Bazı bölümlerle paralar yollara saçılmış bir halde bulunuyor, bazılarında ise yalnızca birinci olanın cepleri doluyor.



Anakin, yarışırken seçebileceğiniz karakterlerden yalnızca biri. Burada, hangar robotları aracına yeni özellikler eklerken genç Skywalker da etrafta geziniyor.

Son Tur

Star Wars Episode 1: Racer şu anda muhteşem görünüyor. Araçların ve pistlerin birçoğu bitmiş durumda, şu sıralarda çeşitli hataların giderilmesi ve önceden sözü verilen multi-player modunun hazırlanmasıyla uğraşıyorlar. Sekize kadar Podracer aynı anda yarışabiliyor ve oyunun, LAN ya da Internet üzerinde bu araçların hepsinin oyuncular tarafından kontrol edilerek oynanmasına çalışılıyor. Son derece özgün olan bu yarış türüne alışmamız şüphesiz biraz zaman alacak; ama *Racer*'ın şu andaki hızına ve çeşitliliğine bakacak olursak bu oyun, her biri aynı tornadan çıkmış gibi olan araba yarışlarından bunalan oyunseverlere ilaç gibi gelebilir. PCG



Evet, doğru okudunuz: 407 mph. Bu Podracer'lar inanılmaz hızlara ulaşabiliyorlar, üstelik de turbolarını kullanmadan!

STANDART GRANİT

TOMATO LX 98 AT
32 MB DIMM (168 PIN)
4 MB PCI / AGP S3
3.2 GB ULTRA ATA
MINI TOWER KASA
1.44 DİSKET SÜRÜCÜ
Q TÜRKÇE KLAVYE
14" 0.28mm RENKLİ
MOUSE

458$

CELERON 333A :128K. SOKET :	458 $
CELERON 366A :128K. SOKET :	495 $
CELERON 400A :128K. SOKET :	548 $
CELERON 466A :128K. SOKET :	563 $

GÜVENİLİR KALİTELİ HESAPLI



G R A N İ T

GRANİT BİLGİSAYAR, İLETİŞİM ve DESTEK HİZMETLERİ TİC. SAN. LTD. ŞTİ.

STANDART ECHO GRANİT

ELPHINA BX SLOT
32 MB DIMM (168 PIN) / 100 MHZ
8 MB PCI / AGP S3
3.2 GB ULTRA ATA
MIDI ATX KASA
1.44 DİSKET SÜRÜCÜ
Q TÜRKÇE KLAVYE
14" 0.28mm RENKLİ
MOUSE
40 X CD ROM
16 BIT SES KART
56600 FAX MODEM KART ROCW.

567$

CELERON 333A :128K. SOKET :	567 $
CELERON 366A :128K. SOKET :	606 $
CELERON 400A :128K. SOKET :	659 $
CELERON 466A :128K. SOKET :	674 $
PENTIUM II 350 512 K BOX:	674 $
PENTIUM II 400 512 K BOX:	783 $
PENTIUM II 450 512 K BOX:	981 $
PENTIUM III 500 512 K BOX:	1245 $

WIN98 Türkçe: 91$
WIN98 İngilizce: 89$

SOKET 370 ANAKARTLAR	USD
TOMATO LX 98 AT	58
ASKA LX 98 ATX	65
ASKA BX 98 AT	86
TOMATO LX 98 AT + SES	72
INTEL ZX ATX + CRT.SES.	98
PENTIUM II ANAKARTLAR	**USD**
ASKA BX ATX	86
TOMATO LX ATX	65
TOMATO BX 98 ATX	69
TEKRAM AMD ATX	65
ABIT PII LX6 ATX	83
AZZA PII BX ATX	86
GIGABYTE LX	90
GIGABYTE BX C	104
ABIT PII BH6 ATX	96
ASUSTEC P2L97 440LX ATX	105
ASUSTEC P2B 440BX ATX	132
INTEL BIMINI BX ATX	117
INTEL İSLEMCİLER	**USD**
CELERON 333A 128 CACHE SOKET	76
CELERON 366A 128 CACHE SOKET	89
CELERON 400A 128 CACHE SOKET	119
CELERON 433A 128 CACHE SOKET	171
PENTIUM II 350 BOX	181
PENTIUM II 400 BOX	277
PENTIUM II 450 BOX	448
PENTIUM III 450 BOX	461
PENTIUM III 500 BOX	699
AMD İSLEMCİLER	**USD**
PENTIUM II 350 AMD K6	89
PENTIUM II 350 AMD K6	99
SİMM MODÜLLERİ	**USD**
32 MB DIMM (168 PIN) / 100 MHZ	41
64 MB DIMM (168 PIN)	74
64 MB DIMM (168 PIN) 100 MHZ	76
128 MB DIMM (168PIN) 100 MHZ	162
KASALAR	**USD**
MINI TOWER KASA 370 C	23
MIDI ATX KASA 611	37
MIDI ATX ASUS T5	62
EKRAN & FX KARTLAR	**USD**
4 MB PCI / AGP S3	24
8 MB AGP 3D SAVAGE + TV OUT	58
8 MB AGP ATI RAGE II	39
8 MB AGP ASUS ZX3000	85
12 MB PCI VOODOO2 3DFX	106
12 MB PCI DIAMOND ORCHID 3DFX	123
16 MB AGP BANSHEE 3DFX	95
16 MB AGP ELSA VOODOO BANSHEE	136
16 MB AGP ELSA VICTORY II 3DFX	145
16 MB AGP ASUS V3400 RIVA TNT	155
16 MB PCI / AGP CREATIVE RIVA TNT	109
SABİT DİSKLER	**USD**
3.2 GB WESTERN ULTRA ATA	106
4.3 GB QUAN./ MAXT./WEST.ULTRA ATA	122
6,4 GB QUANTUM ULTRA ATA	147
6.4 GB WESTERN DIGITAL ULTR	139
8.4 GB MAXTOR ULTRA ATA	146
8.4 GB WESTERN DIGITAL ULTRA ATA	146
10,1 GB IBM ULTRA ATA	179
12,7 GB QUANTUM ULTRA ATA	261
FLOPY & CD-ROM & DVD ROM	**USD**
1.44 DİSKET SÜRÜCÜ	14
35 HIZLI TOSHIBA	49
40 HIZLI GOLDSTAR	51
40 HIZLI ACER	49
48 HIZLI CREATIVE INFRA CD-ROM	68
5X ENCORE CREATIVE DVD ROM KİT	258

CD-KAYIT CİHAZLARI	USD
PHILIPS 2X2X6 CDD 3610 EIDE RE WR. INT.	255
PHILIPS 4X4X16 CDD 3610 EIDE RE WR. EXT.	350
YAMAHA 4X4X16 4416 EIDE RE WR. INT	335
YAMAHA 4X4X16 4416 SCSI RE WR. INT	335
YAMAHA 4X4X16 4416 SCSI RE WR.INT.SCSIK	375
YAMAHA 4X4X16 4416 SCSI RE WR. EXT	390
YAMAHA 4X4X16 4416 SCSI RE WR.EXT.SCSIK	435
CREATIVE/OEM SOUND	**USD**
SB. 16 CREATIVE OEM	24
SB AWE 64 PCI	27
SB LIVE 128 SURROUND	184
SB LIVE VALUE	67
SB LIVE SURROUND KIT (128 LIVE + SUBW SP)	250
CREATİVE SUBWOOFER SPEAKER SYSTEM	104
16 BIT OEM SOUND KIT(SES+SPEAKER+MİK,)	15
RADYOLU SES KARTI	29
TV KARTLARI	**USD**
TV KART TEKRAM TELETEXT	59
TV KART DATRON / INKA TELETEXT	66
TV KART INKA + RADYO TELETEXT	81
MOUSE	**USD**
MOUSE / PS II	4
MICROSOFT MOUSE / PS2	13
MICROSOFT INTELLI MOUSE	19
FAX&MODEM	**USD**
56600 Voice Internal MOTORALA/CYRIX	29
56600 Voice Internal Rockwell	35
56600 Voice Internal USRobotics PCI OEM	64
56600 Voice Internal USRobotics ISA OEM	81
56600 Voice External USRobotics	119
56600 Voice External USRobotics MESAGE	156
SPEAKER	**USD**
90 Watt Speaker	12
180 Watt Speaker	23
240 Watt Speaker	26
600 Watt Speaker	52
14" MONİTÖRLER	**USD**
14" JIEN 0.28mm	112
14" PHILIPS 104E	129
14" SAMSUNG ,28 SYNCMASTER 410B	135
14" GOLDSATAR 0,28mm44M 13.4"MM	125
15" MONİTÖRLER	**USD**
15" ACER 0,28mm 1024*768 ,	161
15" GOLDSTAR 0,28mm 57İ	166
15" HYUNDAI.28 5870B TCO92	170
15" SAMSUNG SYNCMASTER 510S	180
15" NOKIA 449Xİ 0,25mm 1024X768 TRİ.	238
17" MONİTÖRLER	**USD**
17" KFC.28	245
17" ACER 0,27mm 1280*1024	280
17" NOKIA 447ZA 0,27mm 1152X870 , 79Hz	475
17" HYUNDAI .28 7770	308
17" SAMSUNG SYNCMASTER 710S	316
17" GOLDSTAR 0,28mm 77İ, 16,1" 1280x1024	267
19" MONİTÖRLER	**USD**
19" HYUNDAI 0,26mm 99t, 18" 1600x1200	539
19" SAMSUNG SYNCMASTER 900P	571
21" MONİTÖRLER	**USD**
21" HYUNDAI 0,28mm 28i, 21" 1600*1280	1088
21" NOKIA 445Xİ + 0,28mm 1600X1280	1379
21" GOLDSTAR .28 2885B	1088
HP INKJET	**USD**
Deskjet 695C	174
Deskjet 710C	191
Deskjet 895CXi	318
HP LASERJET	**USD**
Laserjet 1100	407
Laserjet 2100	751

GAME GRANİT

INTEL 440 BX 100 MHZ ASUS
64 MB DIMM (168 PIN) / 100 MHZ
16 MB RIVA TNT
6.4 GB ULTRA ATA
MIDI ATX KASA
1.44 DİSKET SÜRÜCÜ
Q TÜRKÇE KLAVYE
15" 0.28mm RENKLİ
MOUSE
40 X CD ROM
128 CREATIVE LIVE VALUE
56600 FAX MODEM KART ROCW.

912$

CELERON 333A :128K. SOKET :	912 $
CELERON 366A :128K. SOKET :	964 $
CELERON 400A :128K. SOKET :	1016 $
CELERON 466A :128K. SOKET :	1032 $
PENTIUM II 350 512 K BOX:	1032 $
PENTIUM II 400 512 K BOX:	1141 $
PENTIUM II 450 512 K BOX:	1339 $
PENTIUM III 500 512 K BOX:	1603 $

PROFESYONEL GRANİT

INTEL 440 BX 100 MHZ ASUS
128 MB DIMM (168 PIN) / 100 MHZ
16 MB RIVA TNT
8.4 GB ULTRA ATA
MIDI ATX KASA
1.44 DİSKET SÜRÜCÜ
Q TÜRKÇE KLAVYE
17" 0.28mm RENKLİ
MOUSE
40 X CD ROM
128 CREATIVE LIVE VALUE
56600 US.ROBOTICS ROCW. EXT.

1197$

CELERON 333A :128K. SOKET :	1197 $
CELERON 366A :128K. SOKET :	1260 $
CELERON 400A :128K. SOKET :	1312 $
CELERON 466A :128K. SOKET :	1328 $
PENTIUM II 350 512 K BOX:	1328 $
PENTIUM II 400 512 K BOX:	1437 $
PENTIUM II 450 512 K BOX:	1635 $
PENTIUM III 500 512 K BOX:	1899 $

Caferağa mah. Sarraf Ali sok. Boğaziçi iş merkezi No: 37 K: 2 Daire:3 - Kadıköy / İSTANBUL
Tel: (216) 449 00 19 (pbx), Fax: (216) 330 82 02, http://www.granitr.com

GARANTİ BANKASI MODA ŞB.: USD: 9003641-9, TL: 6200892 / KUVEYT TÜRK KADIKÖY ŞB.: USD: 400855, TL: 400855 / YAPIKREDİ KADIKÖY ŞB.: USD: 3023047, TL: 1167271 / İŞBANKASI KADIKÖY ŞB.: USD: 17398, TL: 1349294



İKİ YILDA OKULDAN PROFESYONEL YAŞAMA!

Üretime yönelik mesleki eğitim. Donanımlı, başarılı, kazanan bireyler...

Gazetecilik Bölümü

Araştırmacı gazetecilik, haber toplama ve yazma teknikleri, fotoğrafçılık, iletişim kuramları, medya hukuku, iletişim teknolojisi, dergicilik. 2 yıl, tam zamanlı.

İşletme İletişimi/Halkla İlişkiler

Halkla ilişkiler, yönetim ve organizasyon, pazarlama yönetimi ve teknikleri, insan kaynakları yönetimi, ekonomi, iletişim teknikleri. 2 yıl, tam zamanlı.

Radyo/Televizyon

Program yapımı - yönetimi, TV teknikleri, iletişim kuramları, iletişim yönetimi, sinema sanatı, metin yazarlığı, reklam prodüksiyonu, drama. 2 yıl, tam zamanlı.

Reklamcılık

Stratejik reklamcılık, reklam ve pazarlama, reklamda yaratıcılık, metin yazarlığı, müşteri ilişkileri, medya planlama ve satın alma, reklam teknolojisi. 2 yıl, tam zamanlı.

Grafik

Temel grafik, desen, görsel anlatım, reklamcılık, grafik uygulama ve bilgisayar atölyesi. 2 yıl, tam zamanlı.

Müzik

Rock, caz, pop, blues, klasik... Gitar, piyano, davul, şan, klavyeli çalgılar, nefesli çalgılar, yaylı çalgılar, solfej, armoni, ensemble, müzik kültürü, müzik kayıt teknolojisi. Tam ve yarı zamanlı kredili sistem.

El Sanatları

Kuyumculuk, tasarım, model, üretim teknikleri ve el sanatları eğitimi ile genç yeteneklere meslek kazandırıyor. Profesyoneller için kuyumculuk, tasarım ve model üretiminde en son teknolojilerle donatılmış, uygulamalı eğitim birimi. Tam zamanlı.

Üst Düzey Yönetici Asistanlığı

Yoğun ticari İngilizce, büro yönetimi, muhasebe, pazarlama. 1 yıl, tam zamanlı.

İngilizce

Tümüyle Amerikalı ve İngiliz eğitmenlerden oluşan enternasyonal eğitim-öğretim kadrosu. Yoğun İngilizce programı. Hazırlık sınıfı.

Gösteri Sanatları

Ekran ve radyo sunuculuğu, sahne üstü sunuculuğu, dans, mim, müzik, kültür - sanat ve 2 yabancı dil. 2 yıl, tam zamanlı.

Plastik Sanatlar

Resim, seramik, heykel atölyeleri, sanat kuramları, desen, stil ve teknik, bilgisayar destekli uygulama çalışmaları. 2+1 yıl, tam zamanlı.

Bale ve Dans

Klasik bale, modern bale, salon dansları, caz dans, tap dance, modern dans. 5 yıl, tam zamanlı programlar.

Tiyatro

Oyunculuk sanatı, atölye sistemi, kuramsal eğitim. 3 yıl, tam zamanlı.

Yarı Zamanlı Eğitim Programları

Hafta içi akşam ve hafta sonu programları

Macintosh
MacOS, FreeHand, QuarkXPress, Photoshop, Word programları ve uygulamaları.

Office '97
Word, Excell, PowerPoint.

Bale ve Dans • (Çocuklar ve yetişkinler için)
Klasik-modern bale, salon dansları, caz dans, modern dans, dans tiyatrosu.

Müzik • (Çocuklar ve yetişkinler için)
Enstrüman, teori, kültür ve topluluk dersleri.

El Sanatları
Kuyumculuk, tasarım, model, üretim teknikleri, el sanatları uygulamalı eğitimi.

Plastik Sanatlar
Resim ve heykel atölyeleri.

İngilizce Programları



AKADEMİ İSTANBUL

İstiklal Caddesi, Bahçeli Hamam Sok. No: 3 80060 Beyoğlu - İstanbul Tel: (0212) 251 74 84 Faks: (0212) 252 48 41

Eve Dönüş...

Sizin başınızı bu ofis olayıyla çok ağrıttık ama artık bitti. Nihayet dekorasyonu biten büromuza yerleştik. Ama alacağınız olsun. Birinizden de "Yazıktır bu editörlere tavan arasına tıkmışsınız. Çabuk bitirin bari şu inşaatı." gibisinden bir mail gelmedi. Demek böyle oluyor editör, okuyucu dayanışması. Peki bizde vazgeçtik size poster vermekten. Sırf size poster verebilmek için üç aydır Göksu'nun başının etini yiyorduk (çalışmalarımız sürüyor derken boşa sallamıyorduk yani). Bugün topluca gidip biz poster falan istemiyoruz zaten ne zamandır okuyuculardanda istek gelmiyordu dedik. Gerçi O "dalga mı geçiyonuz, vericez içte posteri" diyerek bizi odasından çıkardıysada biz sizden bir nebze olsun intikam alabildiğimiz kanaatindeyiz.

Neyse sonuçta muradımıza erdik. Taşınmada kolay oldu. Bir tek Tuğbek test için gelen 8 tane 17" monitörü tek başına 4 kat indirince belini sakatladı. Ama zaten oh olsun ona o kadar güzel aleti inceleyip bize koklatmıyordu. Biz kolayca yerleştik. Hatta ilk misafirlerimizi bile ağırladık. Tabii bayanlara "hayırlı olsun" çiçekleri geldi. Neyseki bu bayanlara editörlerimiz dahil değildi. Zaten bu adet tüm editörlerimizce kınandı. Ama bizler için en iyi hediyeler unutulmamıştı. Bol miktarda dağıtılan *Alien versus Predator, Civilization: Call to Power* ve *Requiem* herkesi mutlu etti. Aslında bu sayımızda bu oyunlara bol bol yer verecektik ama bütün editörlerimiz oyunları alıp ortadan kaybolunca yazı yazacak kimse kalmadı. Bir gariban ben kaldım ve farkedilmeden kaçmazsam tüm bu yazılar başıma kalır. Kahretsin geliyorlar...



İşte yeni ofisimizde çalışan mutlu insanlar. Serpil ve Tuğbek'in enseleri, Cem ve ileride görsel ekip.

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemesinde, iki çeşit önemli bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve gerçekten zevk alarak oynayabilmeniz için bizim size önerdiğimiz donanım konfigürasyonu. Oyunlar, üretici firmanın size minimum diye gösterdiği sistemde çalışacaktır, ancak o kadar da iyi çalışmayabilir. İşte bu yüzden oyunları birkaç farklı sistemde test ediyoruz ki, oyunu iyi bir şekilde oynamak için gerçekten nelere ihtiyacınız olduğunu size doğru olarak söyleyebilelim.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK
Öyle her oyun %90'ın üzerinde puan alamaz; hele hele 100 tam puana ulaşabilenlerin sayısı parmakla sayılacak kadar azdır. %90'ın üzerinde puan verdiğimiz her oyun tam bir klasiktir, yani hem içerik hem de tasarım açısından kilometre taşı bir oyundur. PC oyunlarıyla ilgilenen herkese şiddetle öneririz.

89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Bu aralıkta puan alan herşey, rakiplerinden öyle çok çok gelişmiş olmasa da en azından bir göz atmaya değer. Ayrıca belli konulara ilgi duyan uzmanların ağızlarının suyu akarak "en iyi" olarak seçtiği oyunlar da bu aralığa düşecektir. Evet, belki piyasadaki en iyi 7th Cavalry oyunu olabilir, ama herkes Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemeyebilir.

79%-70% ÇOK İYİ
Bunlar oldukça güzel oyunlar; içinde bulundukları türün hayranlarına rahatlıkla önerebileceğimiz şeyler. Ancak yine de, piyasada bunlardan daha iyi oyunların bulunması ihtimali var.

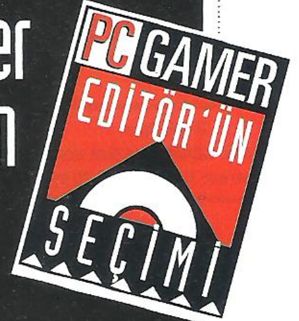
69%-60% İYİ
Ortalamanın üzerinde, doğru dürüst bir oyun. Satın almaya değer olabilir, ancak büyük olasılıkla daha yüksek puan almasını engelleyen bazı sorunları vardır.

59%-50% ORTA
Bunlar sıradan oyunlar. Belki tamamen değersiz değiller, ama oyuna ayırdığınız parayı harcamak için pek iyi bir seçim de değiller.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA
Düşük kaliteli oyunlar. Bu oyunlardaki ilginç sayılabilecek birkaç özellik, bir alttaki kategorinin derin boşluklarına düşmelerini engelleyen tek şey.

39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Rezalet oyunlar. Üstelik puan düştükçe daha da beter oluyorlar. Ne pahasına olursa olsun, bu oyunlardan uzak durun. Sonra "uyarmamıştınız" demek yok!

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri



Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.

CHAMPIONSHIP MANAGER 3 S.68



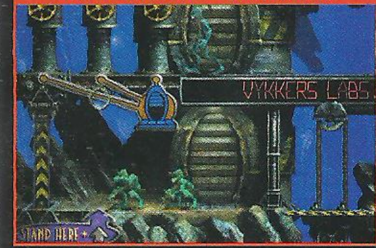
DARK SIDE OF THE MOON S.62



HoMM III S.70



ODDWORLD: ABE'S EXODDUS S.61



Luftwaffe Commander

TÜRÜ: Simulasyon **ÜRETICI:** Eagle Interactive **YAYINCI:** SSI, (800) 601-7529, *www.ssionline.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 195MB hard disk alanı; mouse; 3D hızlandırıcı (Direct3D uyumlu) **ÖNERİLEN:** Pentium II 300; 64MB RAM; joystick; throttle ve pedallar **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Hotseat: Hayır; LAN: 2-10 oyuncu; TCP/IP: 2-10 oyuncu; Internet: 2-10 oyuncu; Modem: 2 oyuncu

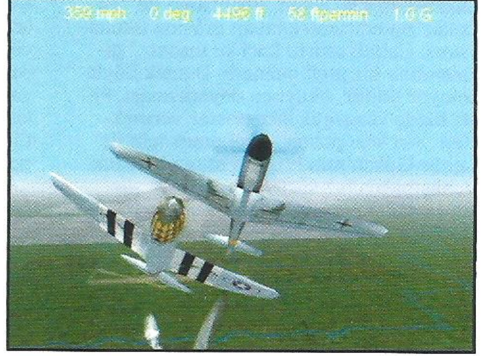
İkinci Dünya Savaşı oyunlarının en sonuncusunda güzel değişiklikler olmasına rağmen oyun, biraz aceleye gelmiş ve eskimiş görünüyor.

Luftwaffe Commander gibi düzgün ve şirin bir oyun hazırlayıp sonra da bitmemiş bir halde, üstelik de büyük geliştiricilerin hazırladığı aynı temalı ve oldukça başarılı oyunlarla dolu bir piyasaya sürmenin mantığını anlamak imkansız. Eğer Luftwaffe üzerinde birkaç ay daha çalışılsaydı bu oyun, *European Air War, WWII Fighters* ve *Combat Flight Simulator* gibi rakiplerinin karşısına çok daha güçlü bir şekilde çıkabilirdi ve şansı daha fazla olurdu.

Bu ek süre içinde geliştiriciler de eksik kalan noktaları tamamlayabilir ve yer şekli grafiklerini adam edebilirlerdi. O zamana kadar da genellikle birbirine benzeyen 2. Dünya Savaşı konulu oyunlarla geçen bir iki aydan sonra bu güzel simulasyonun getireceği değişikliği hoş karşılayabilirlerdi.

Ama böyle olmadı. Güçlü ve sadık bir hayran kitlesi bulunan SSI gibi bir yayıncı, piyasadaki ağır toplarla baş edebileceğini düşündü; ama ne yazık ki tam anlamıyla yere çakıldı. Yazık, oysa ki *Luftwaffe Commander*'da oldukça büyük potansiyel vardı. Geliştirici Eagle Interactive, Virgin için hazırladığı ancak pek başarılı olmayan Kore Savaşı simulasyonu *Sabre Ace*'te ümit vaat ediyordu. Bu şirketin uzun bir hazırlık aşamasından sonra simulasyonlar konusunda daha deneyimli bir şirketin de yardımıyla doğru dürüst bir oyun çıkarabileceğine inanılıyordu. SSI ise çıkardığı *Su-27 Flanker* adlı oyunla, küçük bir geliştirici firmayı bile zor bir projeden başarıyla çıkarıp bir klasik yaratabileceğini göstermişti. Ama her nedense bu ikisinin birlikteliği ortaya düzgün bir oyun çıkaramamış.

Luftwaffe Commander, 2. Dünya Savaşı ile ilgili bir simulasyonda tamamen Almanya tarafında bir perspektif sunarak bir ilke imza atıyor. Senaryo, uçaklar ve görevler, tarihin en korkulan hava kuvvetlerinden birinin üzerine kurulmuş, ayrıca çeşitliliği sağlamak amacıyla bazı Müttefik uçaklarını da kullanmanız mümkün. Goering'in Luftwaffe'si yaklaşık 10 sene boyunca farklı savaşlarda ve çatışmalarda hizmet vermiş ve bu süre sonunda da kendi halinde çürümeye bırakılmıştı. Me-110, Me-109 ve Focke-Wulf 190 gibi uçaklar, 2. Dünya Savaşı'nda kullanılan en iyi tasarımlı uçaklardı.

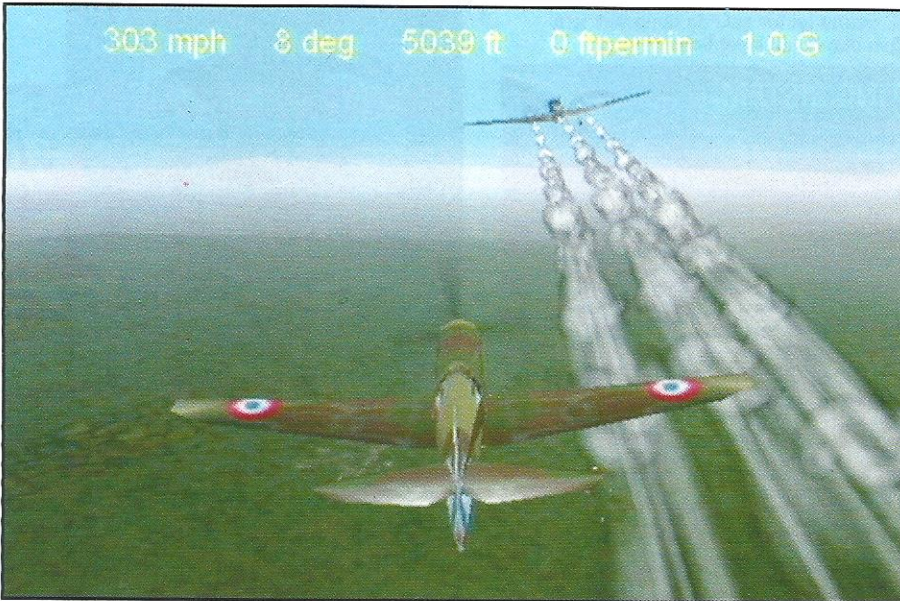


İt dalaşı sırasında düşman AI'si idare eder, ama üstün değil. Yer çarpışmalarında ise yapay zeka neredeyse yok gibi.

Oyunda destansı bir hava var, tek bir senaryoda savaş tümüyle ele alınıyor. 1937'deki İspanya iç savaşında Luftwaffe'nin kullanılmasıyla başlıyorsunuz; burada Heinkel He-51 uçağı yerini daha üstün olan Bf 109D avcı uçağına bırakıyor. Buradan 2. Dünya Savaşı'na, Fransız İhtilali'ne, İngiltere Savaşına, Doğu Cephesi'ne ve Batı Cephesi'ne geçiyor ve bu arada Bf 109E, Bf 109F, Bf 109G ve Me-262 gibi uçakları kullanıyorsunuz. Spitfire Mk 1, P-39 Aircobra, P-51D Mustang ve garip Rus uçağı I-16 "Rat" de (sanırım bu ilk kez kullanılıyor) tek görevlerde kullanılabiliyor. Peki Focke-Wulf 190 nerede? Bir Luftwaffe simulasyonunda olmaması çok garip.

190'ın olmaması dışında oyunun yapısı çok sağlam; kötü bir şekilde sonuçlanan Alman hava savaşının dinamiklerini ve duygusunu oldukça iyi yansıtıyor. Görev tasarımları, doğru çalıştıkları zaman oldukça iyi ve olayın geçmişi hakkında birçok bilgi almanız mümkün (Alman pilotlarının kendi ağızlarından savaşı anlattıkları videolar var). Senaryolar dinamik değil, sabit şekilde hazırlanmış. Bu yüzden oyunun tekrar tekrar oynanabilme değeri düşse de sıkı ve ilginç görevler ortaya çıkmış. Ne yazık ki oynamaya başlayınca çok geçmeden her şey tepetaklak gidiyor.

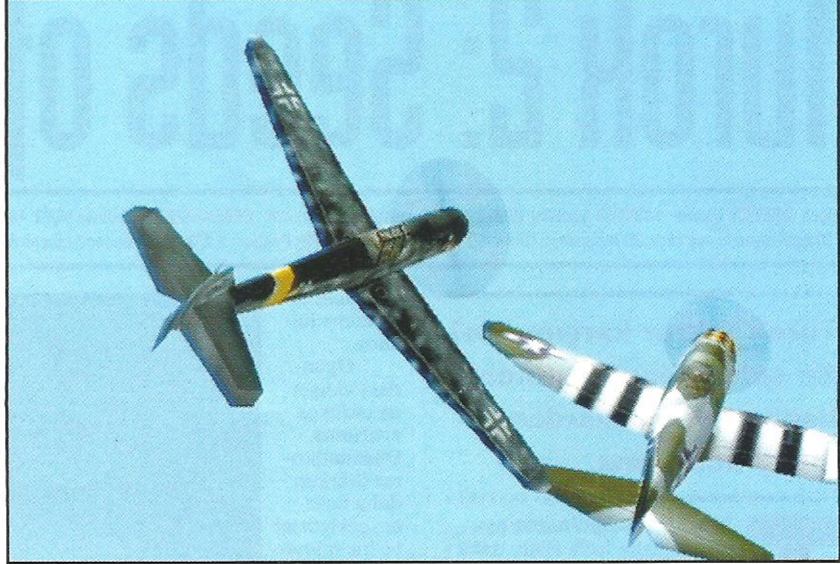
Ele alınması gereken ilk konu yapay zeka. "Ancak kabul edilebilir"den "resmen aptalca"ya kadar bir aralıkta gidip gelen AI yüzünden kanat adamlarınız (faydalı olmayı geçtik) resmen tehlikeli hale geliyorlar. Hem dost, hem de düşman uçakların hiçbirinde kendini koruma duygusu bulunmuyor ve çarpışmaları önlemek tamamen size kalıyor. Sıkışık formasyonlarda bu son derece sinir bozucu oluyor. Düşmanların hareketleri oldukça monoton (yani bir süre sonra ne yapacaklarını tahmin edebil-



Uçakların dış görünüşleri ayrıntılı sayılabilir; ancak Jane's *WWII Fighters* ve diğerlerinin yanında sönük kalıyor. Üstelik aldıkları hasar da görsel olarak gösterilmiyor.



Yer şekilleri çoğu zaman kare kare ve yamalı kumaş gibi bir görünüm sergiliyor. Özellikle her şeyin gri olduğu şehirlerde bu daha da belirginleşiyor.



Durmayın, çarpın. Büyük ihtimalle pek hasar almayacaksınız; çünkü çarpışmalar çoğu zaman gözden kaçırılıyor. Bu çok iyi, çünkü oyunda birçok kez çarpışma olacak.

meye başlıyorsunuz). Kanat adamlarınızın hareketleri de aynı derecede tahmin edilebilir: İtalyan hava kuvvetleri kadar sıklıkla yere çakılıyorlar! Ayrıca oyunda bir sürü bug var; doğru dürüst bitmeyen görevlerden düşürdüğünüz uçaklardan puan alamamanıza, bazı uçakların yok edilememesinden hiç hasarsız kurtulduğunuz çarpışmalara kadar... Tam bitmemiş bir oyun olduğu her halinden belli oluyor.

AI'nin bu kadar kötü olması ve oyunda bir sürü hatanın bulunması çok kötü; çünkü uçuş modellemesi açısından çok başarılı bir oyun. Spin'ler ve bunlardan kurtuluşlarınız çok inandırıcı bir biçimde hazırlanmış ve uçaklardaki ağırlık hissi de güzel verilmiş. Uçakların tek tek modellenmesi çok hassas değil; olayların tarihsel akışında sadece en sıkı tarih delilerinin fark edeceği sapmalar var. Hasar modellemesi, performansta düşüş yaratması açısından güzel; ancak diğer 2. Dünya Savaşı oyunlarında gördüğümüz gibi görsel şekilde desteklenmemesi kötü. Genel olarak iki uçuş modeli bulunuyor: Arcade benzeri Iron Cross ve son derece gerçekçi olan Knight Cross. Ayrıca yakıt, cephane, stall'lar, göz kararması gibi ayarlarda çeşitli gerçekçilik dereceleri bulunuyor. Böylece acemiler de, deneyimli pilotlar da oyundan zevk alabilirler.

Görsel olarak *Luftwaffe*, yarışın çok gerisinde kalıyor. Kabinler düzgün görünüyor, belki biraz fazla bile düzgün ve temiz. Göstergeler de temiz ve hem standart, hem de 3D kabin modlarında okunabiliyorlar; ama 3D'de bir işlevleri yok. Sabit görüş açıları yaklaşık %10 oranında birbirlerinin üstüne biniyorlar, yani kör nokta yok. Padlock modunda hedef nerede olursa olsun (görüş alanı dışında bile) sağlam bir kilitlenme sağlanabiliyor, her şeyi kendisi yapmak isteyenler bunu sıkıcı bulabilirler. Ancak bu oyunda uçakları gözle seçmek zor olduğu için bu özellik benim hoşuma gitti.

Görsel özelliklerin geri kalanı, insana yaklaşık bir sene önceden kalmış gibi geliyor. Uçakların ve nesnelerin ayrıntıları orta karar; ancak patlamalar hiç iyi yapılmamış, yerşekilleri ise tam bir hayal kırıklığı. Manzaralarda birbiri ardına kullanılan dokular gerçekten kötü görünüyor, mesela Paris'in bazı kısımları, ortasında bir çıkıntı olan (yoksa Eiffel Kulesi mi?) bir sürü kılçık gibi görünüyor. Hiç hoş bir görüntü değil.

Performans konusu da ayrı bir hkaye. Görsel özelliklerdeki ayrıntı eksikliğini hesaba katarsak daha ayrıntılı olan *Combat Flight Simulator* bile daha düzgün çalışıyor. Menüler bile ağır aksak ve kesik kesik gibi görünüyor, düğmeler çok küçük ve Options bölümü de ekranın dışına taşıyor.

Luftwaffe Commander'da, Avrupa'daki hava savaşını Alman cephesinden oynayabildiğiniz için diğer oyunlarda bulamadığınız heyecanlı olaylar yaşayabilirsiniz. Ama genel olarak demode görünüşü ve bitmemiş hissi vermesiyle bu oyun, daha çok bir fiyasko gibi. Biraz gözden çıkarılmış bir oyun havası veriyor: Zamanından önce ve baştan savılmak amacıyla piyasaya sürülmüş gibi. Bu çok kötü, biraz daha ilgi gösterilseydi başarılı bir oyun olabilirdi.

Luftwaffe Savaşta

İspanya İç Savaşı
Franco'nun faşist milliyetçileri sol eğilimli Kralcılara karşı isyan çıkarınca savaş başladı. Savaşa sürüklenmeye bayılan Avrupa da olaya burnunu sokup her şeyi berbat etmeye karar verdi. Fransa ve Rusya, Kralcılara yardım ederken Almanya ve İtalya da milliyetçilerin tarafını tuttu, böylece küçük bir iç savaş büyüyerek katliama dönüştü. Yeni oyuncaklarını denemek isteyen Almanya, Guernica köyünü bombalayarak yerle bir etti. Köyde yalnızca silahsız siviller bulunuyordu.

Fransa'nın Fethi
Hun'lar tarafından işgal edilmeyi hak eden birisi varsa o da, yüzyıllardır komşularını işgal etmekle uğraşan Fransa'ydı. Luftwaffe'nin ezici üstünlüğüyle iyice güçlenen Almanya'nın 1940'taki işgali yalnızca altı hafta sürdü. Bu sürenin sonunda da Fransızlar, bir Alman Markı'na Horst Wessel marşını bülbül gibi şakımaya başladılar. Luftwaffe'nin şansı yaver gitmedi, Dunkirk'te bekleyen birliklerin zafere ulaşması İngilizlerin Spitfire'ları ve Bf-109'ların menzillerinin kısa olması yüzünden engellendi.

İngiltere Savaşı
Birkaç ay sonra Almanlar, İngiltere Savaşı'nda bu Spitfire'ların tadına iyice bakma şerefine eriştiler. Naziler haftalarca Londra üzerine ölüm kustular, üslerinden ve havaalanlarından düzenledikleri saldırılarla umutsuzca İngiliz halkının "direncini kırmaya" çalıştılar. Karşılarında Spitfire'lar ve Hurricane'ler vardı ve sayıca yaklaşık eşit olmalarına rağmen çok geçmeden Almanlar zayıf duruma düştüler ve uçaklarını yenileyemez hale geldiler. Sonunda da vazgeçerek gidip Rusya'ya sataşmaya karar verdiler.

Doğu Cephesi
Rusya'nın hava kuvvetleri çok güçlü değildi. Taktikler bakımından geri kalmış ve teknoloji olarak da zayıftı; ama Almanlara ardı arkası kesilmeyen bir şekilde pilot ve uçak gönderebilmeyi başardı. Yetenekleri ya da donanımları olmamasına rağmen sayıca üstün oluşları sayesinde Doğu savaşı çok sıcak ve hareketli oldu.

Batı Cephesi
Oyunun Batı cephesine el atması, Amerikalıların dengeyi kendi taraflarına çevirmesinden sonraya rastlıyor. Almanya'nın gece gündüz bombalanması milleti perişan etmiş ve neredeyse Luftwaffe'nin sonunu getirmişti; ancak Berlin Savaşı sırasındaki direnişi kayda değerdi.

PC GAMER **SON KARAR**

60%

ARTILAR: Ayrıntılı ve tarihi olarak hassas; uçuş modelleri iyi; görev yapıları sağlam.

EKSİLER: Bitmemiş hissi veriyor; çok hata var; yer şekli grafikleri özensiz; yapay zekalar zayıf.

SONUÇ: Biraz daha uğraşılsa iyi bir oyun olabilirmiş; şimdiki haliyle yalnızca kolay bir rakip.

Turok 2: Seeds of Evil

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Iguana **YAYINCI:** Acclaim, (516) 656-5000; *www.acclaim.net* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 200; 32MB RAM; 200MB hard disk alanı; DirectX-uyumlu ses kartı; 3D hızlandırıcı (Direct3D veya 3Dfx) **ÖNERİLEN:** Pentium II 233; 3Dfx Voodoo2-tabanlı 3D hızlandırıcı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** TCP/IP; IPX

Turok tekrar karşımızda! Bu sefer dünyayı dinozor benzeri yaratıklardan kurtaracaksınız.

Turok: *Dinosaur Hunter* oyununda daha fazla silah, daha sıkı düşmanlar, multi-player desteği, biraz daha iyi grafikler, istediğiniz yerde oyunu kaydedebilme özelliği ile birlikte birkaç yenilik daha olduğunu hayal edin. Bu saydıklarımız sayesinde *Turok 2: Seeds of Evil*'ın eskisinden kat kat üstün olması beklenirdi; ancak nasıl oluyorsa bu iki oyun tamamen aynıymış hissi veriyor.

Orijinal *Turok*, inanılmaz 3D düşmanlarıyla ve *Duke Nukem 3D*'den beri gördüğümüz en güzel silahlara sahip olmasıyla oldukça ilgi görmüştü. Ne yazık ki oyun konsollarıyla ilgili bazı sorunlar yüzünden *Quake II* gibi rakipleri karşısında pek şansı olmamıştı. *Turok 2*, birçok yönden ilk oyunun üzerine kurulmuş; ancak öncekinin zayıf yönleri olduğu gibi duruyor ve tabii sinir bozmaya devam ediyor.

Tek kişilik oyunda, dinozora benzeyen binlerce mutant yaratığın işgalini durdurmaya çalışıyorsunuz. Düşmanlarınız çok güzel bir şekilde modellenmiş ve bu yeni oyundaki yara alma sistemi de çok hoş: Düşmanlarınızın kafasına ya da göğsüne vurduğunuzda daha fazla zarar görüyorlar. Aslına bakarsanız, karşılaştığınız birçok yaratığı tek bir okla öldürmeniz mümkün, tabii tam kafasına isabet ettirmeniz halinde.

Oyundaki vahşet de oldukça artırılmış. Düşmanlarınız ölürken daha fazla acı çekiyorlar ve bu sahnelerin grafikleri de iyileştirilmiş. Mesela yaratığın birini tam kafasından vurduğunuz zaman kafa kopup uçuyor, cansız bedeni etrafta bir süre dolandıktan sonra yere yığılıyor ve boğazından sürekli kanlar fışkırıyor. Eğer bu tür şeyleri kaldırabiliyorsanız, oyunda fazlasıyla bulacaksınız.

İlginç grafik efektlerden biri de düşmanlarınıza sapladığınız okların oldukları yerde kalmaları. Hatta düşmanınız öldükten sonra tekrar kullanmak üzere oklarınızı geri bile alabilirsiniz.

Bu oyunun yeni bir grafik motoru ile hazırlandığı söylense de, ilkine son derece benziyor. İlk oyunu diğerlerinden ayıran o parlak ve keskin görünüm burada da var; ayrıca Turok'un kendi elini bile zor görebileceğini düşünmenize yol açacak kalın sis tabakaları da bulunuyor. Görüş mesafesi ise gerçekten çok kısa.

İlk oyunda bulunmayan İstediğiniz yerde kaydedebilme özelliğinin eklenmesi, tasarımcıların başlarda konsollar için hazırladıkları bu oyunu olduğu gibi alıp PC'ye aktarmadıklarının bir kanıtı. Bu güzel bir şey, üstelik oyunu istediğiniz yerde kaydetmek de çok yararlı bir özellik, ama bir sorun var. Kaydetmeden önce öldürdüğünüz bazı düşmanlar, oyunu yeniden yüklediğinizde yine karşınıza dikiliyorlar; eğer baştaki yerlerine dikkat etmezseniz öldüğünü sandığınız bir yaratık sizi arkadan sinsice öldürebilir.

Bu oyundaki bölümler gerçekten de dev gibi. Elinizde bir harita bulunmasına rağmen kolayca kaybolabilir ve geri giderek yolunuzu bulmaya çalışmak zorunda kalabilirsiniz. Her bölümü geçmek için ulaşmanız gereken belli amaçlarınız oluyor; ayrıca sonraki bölümler için gerekli olan "anahtarlar" için de gözünüzü dört açmanız lazım. Bölümlerin girişleri tek bir noktada birleşiyor ve bir bölüme geçebilmek için üç değişik anahtarla kilitleri açmanız gerekiyor. Bir bölümü bitirip de başlangıç noktasına geri döndüğünüz zaman ilerlemenize yetecek kadar anahtarınız olmadığını fark etmek kadar sinir bozucu bir durum olamaz. Ancak en büyük sorun, kontrollerinin son derece kötü olması. *Quake* tarzı mouse kontrolü artık mümkün; ama duyarlılığı ne kadar artırırsanız artırın, yine de yeteri kadar iyi tepki veremiyor. Oyunda dolaşırken neredeyse sürekli olarak sarsılıp duruyorsunuz, bu sorun birçok kişinin başının dönmesine yol açabilir. *Turok 2*'de multi-player özellikleri bulunuyor; ama planlı bir tasarım değil de son anda zorla eklenmiş bir unsur gibi duruyor, oyundaki silahların sayısı o kadar fazla ki oyun dengesi bir felaket. Rok Match adı verilen DeathMatch oyunlarında en iyi silaha önce ulaşan taraf, diğerlerini kolayca kırıp geçirebiliyor.

Eğer ilk *Turok*'u beğendiyseniz *Seeds of Evil*'dan da hoşlanacaksınız; ama tadı damağınızda kalacak bir 3D shooter istiyorsanız, raflara bakınmaya devam edin.

Vahşet! Düşmanın kafasını uçurduktan sonra geride kalan delikten yerlere kanın fışkırmasını izleyebilirsiniz. Tabii böyle şeyleri seviyorsanız.

PC GAMER SON KARAR

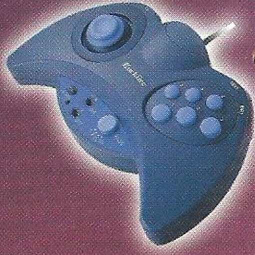
64%

ARTILAR: Mükemmel düşman modelleri; bölgeye göre değişen hasar; birçok güzel silah.

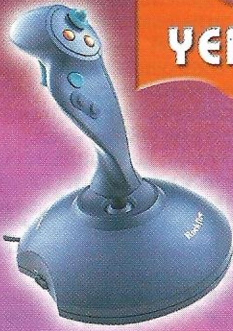
EKSİLER: Görüş mesafesi kısa ve korkunç bir sis var; kontroller iyi değil; multi-player oyunlarda biraz haksızlık var.

SONUÇ: Bu oyunu yalnızca konsol oyuncuları ve *Turok* delileri sevebilir.

Rockfire™
THE SYMBOL OF GAME CONTROLLERS


Space Knight


Cupid


YENİ Avant Garde
USB UNIVERSAL SERIAL BUS

YENİ USB-Nest


USB UNIVERSAL SERIAL BUS

DAREDEVIL



Fire Dino
Fire Plus

YENİ SUBVERTER


8 tuşlu Playstick (Joypad/stick), 2 ana Macro düğme-herbirine 16 klavye komutu yükleyebilme, klavyedeki 64 tuşu görevlendirebilme-4 ayrı oyuna programlanabilme, opsiyonel 4/8 yön desteği

Türkiye Genel Distribütörü
MASCOM
www.mascom.com.tr

İstanbul Merkez : Tel.(0212) 212 13 66 Pbx - Fax.212 88 70
İzmir Şube : Tel.(0232) 489 66 33 Pbx - Fax.489 81 89

Thunder Brigade

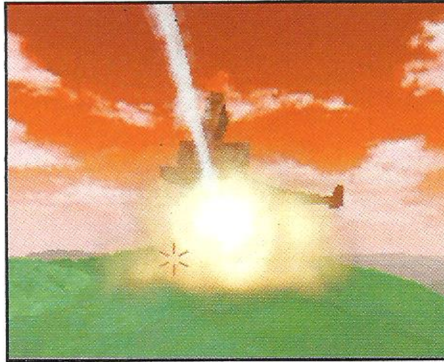
TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Bluemoon Interactive **YAYINCI:** Interactive Magic, (800) 789-1534; *www.imagicgames.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 100; 32MB RAM **ÖNERİLEN:** Pentium II 333; ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN üzerinde 16 oyuncu; TCP/IP ile 4 oyuncu

***Terminal Velocity*'yi hatırlıyor musunuz? Dört yıl sonra yine karşımıza çıktı... Ama bu kez yerçekimi var. Grafikleri de eskisi kadar etkileyici değil.**

Bilgisayar oyunları endüstrisi kendini sürekli yenileyen, yepyeni fikirler üzerine kurularak gelişen, sürekli yeni türleri ve alışkanlıkların ortaya çıktığı çok eğlenceli bir endüstridir... Ne yazık ki bu ancak %10 oranında böyle olabilir. Geri kalan %90'lık dilimde ise artık suyu çıkmış eski püskü oyunların, kolay para kazanmak amacıyla zaten o oyunlarla tıka basa dolu bir piyasaya sürülmesi söz konusudur.

Thunder Brigade, işte o %90'lık dilimin bütün tipik özelliklerini taşıyan bir oyun. Birkaç yıl önce popüler olan *Terminal Velocity*, *Scorched Planet* ve *Hellbender* gibi "etrafta dolaş, uçanı kaçanı vur" mantıklı aksiyon oyunlarının kalitesiz bir kopyası. Üstelik kendisini bu saydığımız oyunlardan biraz olsun ayıracak hiçbir ek özelliği de yok.

Oyunun konusu diğer birçok oyunda rastladığımız türden; insanlar yaşamak için yeni ve güzel bir gezegen bulmuşlar; ancak birileri Başkan'ın tuvaletini açık unuttu diye bir iç savaş çıkmış ve her yer toz duman içinde. Yerçekimine meydan okuyan hovercraft bozması aracınıza atlayıp radarınızda kırmızı olarak gözüken her şeyi yok etmek görevi de sizin başınıza kalmış.



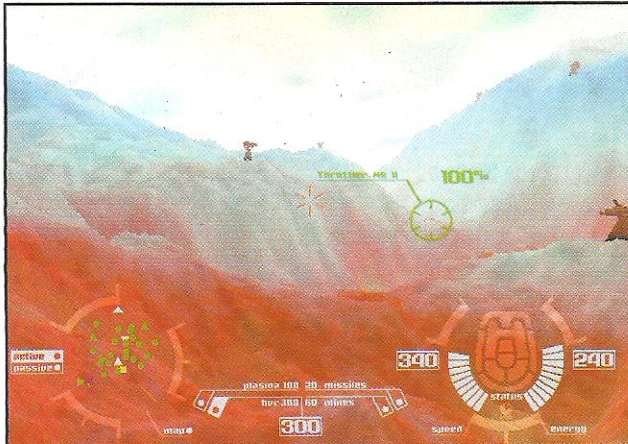
Bir düşmanınız daha hazin sonla karşılaşıyor. Bu Halon kuleleri menzilinize girdiği zaman onlara füzelerinizi sallamanız lazım.



Alternatif görünüme geçtiğinizde, kamera biraz daha arkaya kayıyor ve aracınızın aslında ne kadar kötü göründüğünü anlıyorsunuz.

Kontroller en iyi "yerçekimli Descent" olarak açıklanabilir, yukarı ve aşağı bakmanız mümkün; ama oyundaki dağlık alanlarda dolaşırken hep yere yapışık halde kalıyorsunuz. Bu yönde bakınca daha çok *Doom* veya *Quake* tarzı bir oyun gibi görünüyor, rakiplerinizin etrafında sürekli dönerek onları kurşun yağmuruna tutmak bu oyunda da mümkün. *Thunder Brigade*'de oyun mantığı kütük gibi düşmanları vurmak sonra hareketsiz hedefleri bulmak ve füzelerinizle bunları havaya uçurmak. Sonra da aynı şeyleri sıkılıncaya kadar tekrar etmek.

Thunder Brigade'in tek güçlü yanı, görevlerinin ve seçeneklerinin çok fazla ve çeşitli olması. Birbirlerine çok benzeyen bir dizi göreve atıldığınız bir senaryo bulunuyor; ayrıca sizi tamamen rastgele oluşturulan bir çatışmanın ortasına atan Instant Action modu da ilginç. Ancak bütün bunlar bile *Thunder Brigade*'in son derece kişiliksiz ve yaratıcılıktan uzak oluşunu engellemiyor. *Thunder Brigade*'in tartışmasız saçmalıklarına hemen bir örnek verelim: Mesela bilgisayar kontrollü kanat adamlarınız. Bunlara telsizle ayrı ayrı komutlar veremiyorsunuz, doğru dürüst telsiz konuşması bile yok denebilir.



Bu manzaralar neden bu kadar rengarenk sanki? Bütün o pembe ve mavi tonları yüzünden sanki bir çocuk oyunu oynuyormuş gibi oluyorsunuz.

Oyunun kutusunda büyük büyük harflerle 3D hızlandırıcı kart gerektirmediği yazılmış. Ancak bu sadece oyunun 3D desteği olmadığını söylemenin başka bir yolu. Oyun görsel olarak bir bütünlüğe sahip değil. Standart VGA modunda çalışırken *Thunder Brigade*, titreyen piksellerle dolu bir karmaşa. 16-bit renk modunda çalışırken ise *Comanche 3*'teki büyük büyük tepe ve vadi grafiklerinin kötü görünümünü sergilemiyor (tabii bu modda doğru dürüst çalışması için gerekli olan PII 333 sisteme sahip olduğunuzu varsayarsak), ama yine de doğallıktan uzak. Bunun nedenlerinden biri de gereğinden fazla kullanılan renkli aydınlatmalar; bazı savaş alanları sanki bir ressamın elinden çıkmış gibi rengarenk ve parlak görünüyor. Tasarımcılar, lütfen kendinizi biraz sınırlayın...

Thunder Brigade'in multi-player modu oldukça ayrıntılı sayılabilir. Ne yazık ki sizinle oynayacak birilerini bulmanız pek mümkün değil. Böyle bir isteğiniz olursa I-Magic'in online servisine bağlanabilir ve Internet üzerinde sizinle oynamak isteyenlerin olup olmadığına bakabilirsiniz. Ama büyük ihtimalle herkes *Warbirds* oynamakla meşgul olacaktır.

Sonuç olarak *Thunder Brigade*, yaratıcılık adına pek bir şey vermiyor, üstelik aynı konuyu ve bu tür hareketli sahneleri çok daha iyi işleyen kaliteli oyunlar var. Eğer I-Magic'tekiler hisse sahiplerini memnun etmek için gerçekten de ortalama oyunlar yerine sadece ve sadece dört dörtlük oyunlar çıkarma iddiasını sürdürüyorlarsa, *Thunder Brigade* gibi oyunları piyasaya sürmeden önce oturup enine boyuna düşünmeleri gerekiyor.

PC GAMER SON KARAR

40%

ARTILAR: Birçok görev; renkli manzaralar.

EKSİLER: Hızlı bir PII'niz yoksa grafikler kötü görünüyor; yere yapışık gitmeniz ve oyunun çok klişe olması da eksi puanlar.

SONUÇ: *Thunder Brigade*'de ilginizi çekebilecek pek bir şey yok.

Newman/Haas Racing

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Bizarre Creations **YAYINCI:** Psygnosis, (800) GET-PSYG, *www.psygnosis.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; 100MB hard disk alanı; Mouse, 3D hızlandırıcı (Direct3D; 3Dfx veya PowerVR) **ÖNERİLEN:** Pentium 200; 32MB RAM; direksiyon ve pedallar **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN: 2-8 oyuncu; TCP/IP: 2-8 oyuncu; Internet: 2-8 oyuncu; Modem: 2 oyuncu

Piyasadaki muhteşem yarış oyunlarını düşününce gidip de bu oyunu alanlar her şeye hazırlıklı olmalılar...

Windows'umda duvar kağıdı olarak son zamanlardaki gözdem David Bowie'nun resmi duruyor. Bunu size müzik zevkimi açıklamak için söylemiyorum, yalnızca bana *Newman/Haas Racing* ile geçirdiğim zamanı hatırlattığı için söylüyorum. Oyunu birkaç sefer çalıştırdım ve inanın yarış pistinden çok David Bowie'nun resmini gördüm. Vites değiştirmek, frene basmak, duvara çarpmak, nefes almak, yediklerimi hazmetmek... Yaptığım her şey oyunun çakılıp Windows'a geri dönmesine neden oluyordu! Neyse ki David Bowie resmimi çok seviyorum, bu yüzden oyunun en zevkli anları bu çakılmalardı. Asıl acı veren ise böyle bir döküntüyü oynamak zorunda kalmaktı.

Newman/Haas, PlayStation'dan alınma bir oyunun PC versiyonu. Ama gerçekten çok kötü bir oyun ve içindeki her şey hatalı.

İsterseniz öncelikle arayüzden başlayalım (zaten konsol oyunlarından bozma PC oyunları için işlerin korkunç derecede ters gittiği ilk nokta arayüzdür): Menüden seçenekleri seçmek için mouse'unuzu bazen kullanabiliyorsunuz, bazen de klavyeyle yetinmek zorundasınız. Bazen ikisi de çalışmıyor, siz de işleri joystick ile halletmek durumunda kalıyorsunuz. Bazen de ekrana kafa atıp bağırmak zorunda kalıyorsunuz; çünkü hiçbir şey çalışmıyor, bir de bakıyorsunuz ki oyun kilitlenmiş. Hangi menüde hangi aletin işe yaradığı ise tam bir şans işi; belki de ayın gökyüzündeki yeriyle falan ilgilidir.

Öyle çok fazla menü seçeneği olduğunu da zannetmeyin. Bu oyun kesinlikle sıkı yarışseverler için değil. Ortalama yarışseverler için bile değil. Garajdaki seçenekleriniz inanılmaz derecede basit, yalnızca genel birkaç ayar bulunuyor. Bir yarışın içindeyken garaj ayarları menüsüne ulaşmak için mouse'u, klavyeyi ve joystick'inizi kullanarak tam 12 ekran aşmanız gerekiyor! "Ciddi yarışçılardan yeni başlayanlara kadar herkesin *Newman/Haas Racing*'i çok yoğun ve zorlu bulacağı" iddiasının ise reklam taktiğinden başka bir şey olmadığını görüyoruz.

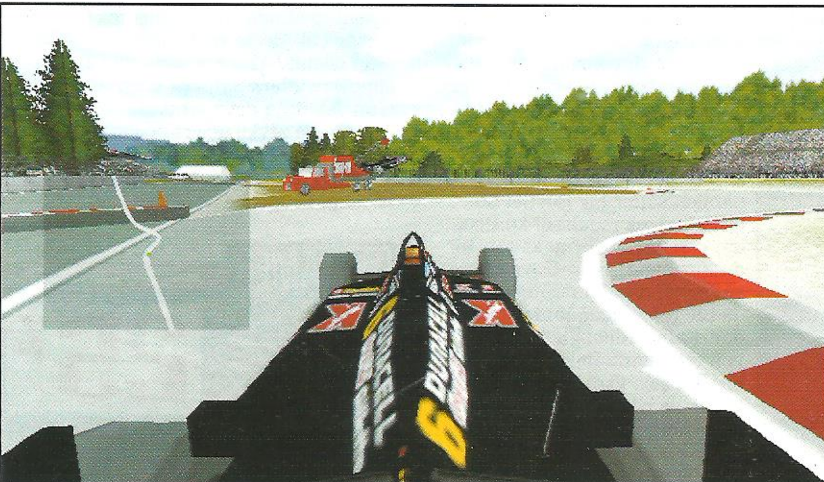
En zor ayarlarda bile oyun gerçekçilikten son derece uzak. Evet, arabalar düzgün gidiyor olabilir; ama sıkı yarışçıları memnun etmesi imkansız. Asıl sorunlar hasar modellemesi ve rakiplerinizle ilgili. Bir sürü saçma sapan ve ölümcül hareket yaptıktan sonra arabanızda çizik bile olmadan yarışa devam edebiliyorsunuz. Bu oyunu yarış oyunu olarak değil de, amacınızın etrafa zarar vermek olduğu bir oyun olarak oynayabilir ve arabalar yolun dışına atmakla uğraşabilirsiniz. Nereden mi biliyorum? Bu aptal ve hatalı oyunla yaklaşık bir saat geçirdikten sonra dediğim gibi oynamayı denedim. Aslına bakarsanız oyunu biraz daha ilginç hale getirmek için her şeyi denedim.



Uzaklardaki gereksiz ayrıntılar, görülebilir hasarın olmaması, lastikleri iyi çizilmemiş olması hariç grafikler kötü sayılmaz.

Donanımla hızlandırılmış grafikler genellikle oldukça iyi. Kaportalar ayrıntılı çizilmiş ve pistler de görsel olarak güzel hazırlanmış. Ama yine de birçok sorun var. Mesela lastikler çok kötü ve şekilsiz çizilmiş, sanki dev gibi kütüklerin üzerinde gidiyormuş gibi oluyorsunuz. Ayrıca uzaklardaki nesnelerin gereğinden fazla ayrıntılı çizilmiş olması da hoş değil. Yarış oyunlarında bu beni gerçekten çok rahatsız ediyor: Dikkatinizin ufuk çizgisinde beliren rengarenk binalara kaymaması imkansız. Ben de uzaktaki nesneleri kapatmayı tercih ediyorum. Ses efektlerine gelince, bir Game Boy bile daha iyisini yapabilir. Motorlar, çarpışmalar ve diğer sesler sanki radyodan kaydedilmiş gibi ve kulağa son derece amatörce geliyor. Bir de yarış oyunu yapımcılarının bir türlü vazgeçemedikleri o bitmek bilmeyen techno parçalardan fazlasıyla bulmanız mümkün.

İşin asıl garip tarafı, bu oyunun gayet sevdiğim *Formula 1* motoru üzerine kurulu olması. Neler olup da ortaya böyle bir felaketin çıktığını bilmek isterdim: Berbat bir arayüzü ve zevksiz pistleri olan hata dolu bir yarış oyunu. Bu küçük (!) sorunlar dışında iyi sayılabilir.



Yarışı kazanmak mı istiyorsunuz? O zaman diğer sürücülere çarpın; ya yolun dışına çıkacaklar ya da patlayacaklar, sizin de yolunuz açılacak! Bu oyun sıkı yarışçılara göre değil.

PC GAMER SON KARAR

22%

ARTILAR: Görünümü iyi; ağır çekim modu var.

EKSİLER: Sayısız hatası var; sürekli çöküyor; arayüzü çok demode; sürüş ve hasar modelleri gerçekçilikten uzak.

SONUÇ: Ubi Soft, EA, Microsoft ve Sierra'nın harika yarış oyunları dururken gidip bu oyunu almanız için hiçbir neden yok.

Top Gun: Hornet's Nest

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Zipper Interactive **YAYINCI:** MicroProse, (800) 656-5443, *www.microprose.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 250MB hard disk alanı; Mouse **ÖNERİLEN:** Pentium 300; 64MB RAM; Joystick ve Throttle **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN: 2-8 oyuncu; TCP/IP: 2-8 oyuncu; Internet: 2-8 oyuncu

Bu oyunun hitap ettiği simulasyon acemileri bile alıp oynamaya değer bir yanını göremeyecekler.

MicroProse, geçtiğimiz birkaç ay içinde mükemmel ve son derece geniş ölçekli birkaç oyun çıkarmak iddiasındaydı ve oyunlar sonunda piyasaya sürüldü: *Falcon 4.0*, *European Air War* ve *Top Gun: Hornet's Nest.* Üçte iki hiç de fena bir oran sayılmaz.

Dürüst olmak gerekirse, *Falcon 4.0* ve *EAW*'un yılan hikayesine dönen tasarım aşamalarından sonra piyasaya çıkmaları, üstelik de son derece üstün oyunlar olmaları oldukça şaşırtıcı. Belki de *Hornet's Nest* için MicroProse'u biraz mazur görmemiz lazım. Sonuçta çok farklı bir kitleye yönelik olarak hazırlanmış. Mesela mazoşistlere...

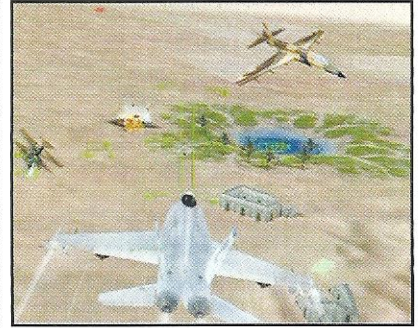
Bu, MicroProse'un ve *Top Gun* lisansının ikinci fiyaskosu oluyor. Şirket, 13 senelik bu eski filmin lisansına yatırdığı onca parayı geri kazanabilmekten artık ümidini kesmiş olmalı. *Top Gun: Fire at Will*'in kesik kesik olan giriş filmine, kötü grafiklerine ve saçma sapan oynanışına oldukça gülmüştük; ama *Hornet's Nest* ile karşılaştırınca o bile güzel görünüyor. *Fire at Will*'de en azından oyun dengesi ve mantık adına bir şeyler vardı, üstelik giriş filmleri de *Hornet's Nest*'tekilerin yanında çok iyi kalıyordu. Üstelik öyle dahi falan olmayan insanların da uçak simulasyonu oynamaya hakkı vardı. *Hornet's Nest*'in başına ilk oturduğumda simulasyonların o ayrıntılı kontrolleriyle boğuşmadan zevkle oynanabilecek arcade tarzı bir oyun bekliyordum.

Ama *Hornet's Nest* öyle aptal ve dengesiz bir oyun ki, insanı resmen alt üst ediyor. Üstelik adınızın Maverick olması ve James Tolkan'ın (filmdeki kel kafalı adam) birkaç saniyeliğine size bağırıp çağırması dışında Top Gun filmiyle uzaktan yakından hiçbir alakası yok. Çift kişilik bir F-14 Tomcat yerine bu sefer tek kişilik F/A 18 Hornet kullanıyorsunuz. Bu da bir çeşit Hornet ya da bir Hornet'in tamamen kurşundan yapılmış ve silahları da George Lucas tarafından hazırlanmış hali. Havalandığınız andan itibaren bunun asla güzel bir uçuş simulasyonu ya da zevkli bir arcade oyunu olamayacağını anlıyorsunuz; çünkü uçağın kontrolleri felaket. Eğer gerçek bir simulasyon olsaydı gerçek bir Hornet'in duygusunu verirdi, yani oldukça hızlı ve çevik olurdu. Yok eğer iyi bir arcade olsaydı bu sefer de karşımızda son derece hızlı ve en dar açılardan bile harika saldırılar yapabilen süper bir Hornet bulurduk. Ama maalesef kontroller, çamura saplanıp kalmış bir domuzu andırıyor. Gayet yavaş ve hantal; üstelik dönüş açıları da bir yolcu uçağınınkiler kadar. Kabul edilebilir bir aksiyon oyununda bulunması gereken tek şey, yani kontrollerin çabuk ve iyi olması, ne yazık ki bu oyunda sağlanamamış.



Bu bir ***X-Wing*** mi, yoksa ***F/A-18*** mi? Yanıt vermek zor, ama en azından renkli görünüyor.

Görevler ise hiçbir sınıfa sokulamayacak derecede garip. Top Gun filmini yapanların bile saçma bulacakları "delinin biri dünyayı ele geçirir..." türü bir konusu ve son teknoloji ürünü silahlar var; ama bunların tasarımları çok salakça ve test edilmedikleri her hallerinden belli. Uçtuğum birçok görevde o kadar çok tehdit unsuru vardı ki (üstelik kanat adamlarım hiçbir işe yaramıyordu) cephaneyi sonsuz yapmadan görevi tamamlamak imkansızdı. Bütün bunlar yetmiyormuş gibi oyunda tek atışla bir sürü uçağı düşürmeniz için tasarlanmış garip silahlar mevcut, sanki donanma *Quake II*'nin BFG'sini ele geçirmiş gibi. Hem garip, hem de rakipleri karşısında güçsüz olan bu oyun ne arcade sınıfına giriyor ne de simulasyon. *SimCopter* gibi birkaç oyunla birlikte aralarda bir yerde geziniyor. İşin garip tarafı, uçuş programlaması daha iyi olsaydı ve görevler doğru dürüst test edilseydi bu oyunda zayıf da olsa pırıltılar görmek mümkün olabilirdi. Grafik motoru fena değil, ayrıca çizgi romana benzeseler de görevler zevkli gelebilir. Böyle bir oyunun hızlı ve eğlenceli olması gerekirdi; ama bunun yerine çok yavaş ve dengesiz bir oyun olup çıkmış. Aksiyon yönü ağır basan simulasyonlara oldukça talep var, Top Gun lisansına dayanarak da oldukça düzgün ve zevkli uçuş simulasyonları hazırlanabilir. Ama bunun yerine karşımıza çıkarılan şey, birçok kişiyi hayal kırıklığına uğratacak kadar kötü.



Maverick'ler yer hedeflerine kilitlenmekte zorlanıyor, bu yüzden onları taramalı silahınızla yok etmeniz lazım. Neyse ki bu silahınız inanılmaz derecede güçlü.



Grafik motorunun görünüşü ve çalışması düzgün sayılır, belki de ***Top Gun: Hornet's Nest***'in önceki ***Top Gun: Fire at Will***'den üstün olduğu tek nokta bu.

PC GAMER SON KARAR

25%

ARTILAR: Yer şekilleri iyi çizilmiş; James Tolkan çok karizmatik.

EKSİLER: Kontroller çok sallantıda; adamlarınız ve düşman pilotlar tek kelimeyle beyinsiz.

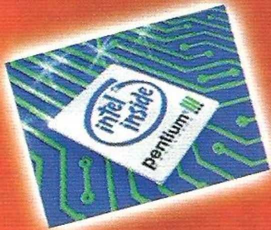
SONUÇ: Bu garip oyunda çok zayıf da olsa bazı pırıltılar olabilir; ama en kolay beğenen oyunseverler için bile pek bir şey yok.

GELECEK 3 YIL BOYUNCA ANAKARTINIZLA TÜRKÇE KONUŞMAYA NE DERSİNİZ

MICRONICS C400



Intel Slot 1 ve Intel Socket 370 (kartla) işlemci için
Soket 370 Celeron işlemciler için seçeneğe bağlı kart
233 Mhz - 450 Mhz Intel Celeron ve Pentium II işlemci
Intel 440BX PIIX4e çipseti
768 MB'a kadar bellek desteği
1 AGP slotu, 5 PCI, 1 ISA slotu
USB desteği
Ağ Uyanma özelliği (Wake on LAN)
Modem Uyanma özelliği (Wake on ring)
Smart Soft güç kontrolu
1 MB flash bellekli Award BIOS
Türkçe kutu ve Türkçe kullanma kılavuzu







768 MB Sdram

SB-Link











Tüm koşullarda kaya gibi çalışan sağlam bir anakart.

Upgrade yapanlar için sağlam ve güvenilir bir anakart.

Yüksek kalitesini performansı ile birleştiren Cameron Diaz gibi anakart.

C400 sorunsuz ve dert çıkartmayan anakart arayanlar için iyi bir çözüm.



TÜRKİYE GENEL DİSTRİBÜTÖRÜ
MULTİMEDYA BİLGİSAYAR

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX) **Bakırköy:** (0212) 572 16 24
www.multimedya.com / e-mail: marketing@multimedya.com / technic@multimedya.com

SATIŞ NOKTALARIMIZ
CARREFOUR SA | CONTINENT | MEGAVİZYON | METRO | OFFICE 1 | REAL

Extreme Tennis

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** HeadGames **YAYINCI:** HeadGames, (612) 942-5202; *www.headgames.net* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 100; 16MB RAM; 70MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 3D hızlandırıcı (Direct3D) **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem: 28.8; IPX; Seri modem; Maksimum oyuncu sayısı: 2

Fiyatı ne olursa olsun hard disk israfından başka bir şeye yaramayan bir HeadGames oyunu daha...

HeadGames, bugünlerde gözü açık oyuncular arasında oldukça isim yaptı. Ama pek iyi anlamda denemez; vampirlerin kutsal suya ve tahta haçlara karşı hissettiklerine daha yakın bir şöhret bu.

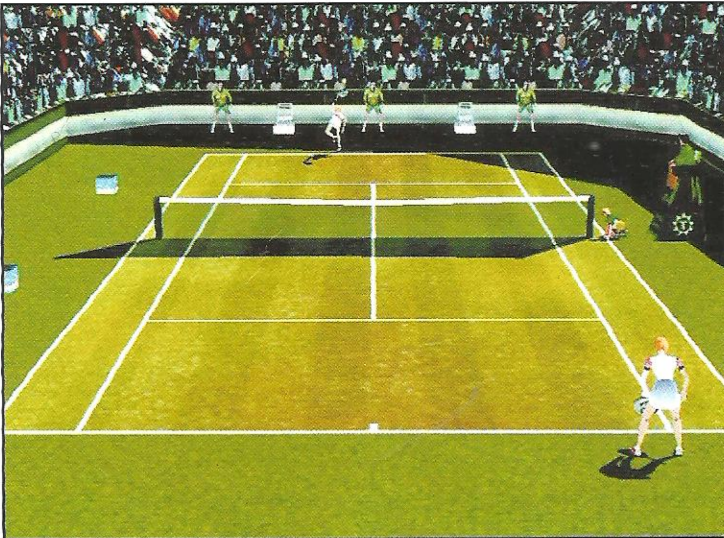
Bu şirketin ısrarla çıkarmayı sürdürdüğü ucuz ve kalitesiz yazılımlar artık sinir bozmaya başladı, özellikle de satışları konusunda. İnsanlar bu oyunlardan sürüyle alıyorlar, birçoğunun en iyi ihtimalle kötü tasarımlı (en kötü ihtimalle ise çalışmaz halde) olması kimsenin umurunda değil. Asıl trajedi ise yeni bir PC kullanıcısının bu tür oyunlardan birini alıp, yükleyip sonra da "Eğer bilgisayar oyunu dedikleri şey buysa, hesap tablolarıyla ve e-mail'larla uğraşırım daha iyi..." diye düşünmeleri ile ortaya çıkıyor.

HeadGames'in 'Extreme Series' adlı serisinin (ki bu seri PC Gamer tarihinin en düşük puanını alan *eXtreme PaintBrawl* ile başlamıştı) son oyunu olan *Extreme Tennis*, bu kötü geleneği başarıyla devam ettiriyor. Birçok hatanın sıralandığı listenin en başında *Extreme Tennis*'in bilgisayar programcılığındaki son dört yılın gelişmelerini hiçe sayması geliyor. Eski MS-DOS işletim sisteminin bütün sinir bozucu özellikleri geri gelmiş. Tabii ki oyun Windows 95/98'de de çalışıyor, hatta Windows 95/98 gerektiriyor; ama oyunu kurduğunuzda ses kartı konfigürasyonu ve oyun aletlerinizin uyumsuzluğu gibi eski DOS sorunlarıyla uğraşmak üzere zamanda bir yolculuğa çıkıyorsunuz. Oyunu iki farklı sisteme yükledim ve birinden ses almayı becerebildim; ama gamepad'imi ikisine de tanıtamadım.

Oyunu başlattığınızda Pro Shop'a gidiyorsunuz. Üç boyutlu bu "sanal tur" oyuna hiçbir şey katmıyor, tam tersine sinirinizi bozuyor; çünkü bundan kurtulmanın yolu yok. Korta çıkıp oyuna başlamak için her başlayışınızdan önce bir oyuncu seçmek zorundasınız, önceki bir turnuvaya devam etmek isteseniz bile... Ayrıca dört değişik raket ve her çeşit zemine göre hazırlanmış farklı ayakkabılardan da seçebiliyorsunuz; ama ben bunların hiçbirinin oyunda bir farklılık yarattığını göremedim.

Eğer oyunun diğer tarafları da grafikleri kadar güzel olsaydı *Extreme Tennis*, oynamaya değer bir oyun olabilirdi. Stadyumlar, kortlar ve oyuncular çok güzel görünüyor, animasyonlar da zaman zaman biraz tutuk olsa da kabul edilebilir bir düzeyde. Sesler çok fazla değil, ama yeterli; seyircilerin kibarca alkışlamaları, topun rakete çarpınca çıkardığı sesin gerçekçiliği ve o anki skoru söyleyen spikerin sesi oldukça iyi.

Ancak oyunun iyi yanları ne yazık ki bu kadarla sınırlı. Ekrandaki oyuncunuzu kontrol etmek oldukça sinir bozucu bir iş. Bunun en büyük nedeni, kontrolü tekrar kazanabilmek için raketi savurma animasyonunun bitmesini beklemek zorunda oluşunuz. Seçebileceğiniz çeşitli vuruş tipleri var; ama eğer istemiyorsanız bir vuruşu geri yollamak için bir tuşa basmak zorunda bile değilsiniz. Yalnızca topun yakınına gidin (oyun bu konuda çok bağışlayıcı) ve vuruşunuzu otomatik olarak yapın.



Grafikler ve animasyonlar aslında hiç de fena değil; ancak bazen hareketler biraz kesikleşiyor, oyunun geri kalanının ise korkunç olması çok acı bir şey.



Oyuna her başlayışınızda buraya gelip bir oyuncu, bir raket ve ayakkabı seçmeniz lazım. Bunu niçin oyunun içinden basit bir menüyle yapamadığınız ise hala esrarını korumakta.

Bazen hareket edemiyorsunuz; çünkü bilgisayar topu karşılamak için zaten doğru pozisyonda olduğunuzu belirlemiş oluyor. Diğer zamanlarda da hareket edemediğiniz oluyor, bu kez de bir sonraki vuruş için uçarak atlayış yapmanız gerekiyor. Bir başka kontrol sorunu ise farklı vuruşlar yaparken ortaya çıkıyor; iki düğme sayesinde dört çeşit vuruş yapabiliyorsunuz, bu da ok tuşlarından hangilerine bastığınıza bağlı olarak değişiyor. Genellikle düğmeye basışınız algılanmıyor ve topa vurmak yerine hangi oka bastıysanız o tarafa doğru koşuyorsunuz.

Ama oyunun en kötü yanı, bilgisayar kontrollü rakibinizin yapay zeka düzeyinin yerlerde sürünmesi. Blue Byte'ın oyunu *Game, Net and Match!*'te olduğu gibi bu oyunda da bilgisayarın bir açığını yakalayıp her zaman kazanmamı sağlayacak bir strateji bulmak yaklaşık 15 dakikamı aldı. En azından Blue Byte'ın oyununda insanlara karşı oynamanızı sağlayan bir multi-player modu vardı. *Extreme Tennis*'te de multi-player seçenekleri var; ama kontrol problemleri yüzünden oyundan zevk almanızın imkanı yok. Üstelik karşı karşıya oynamak için iki oyuncu aynı bilgisayarın başına da oturamaz.

PC GAMER SON KARAR

14%

ARTILAR: *eXtreme PaintBrawl*'dan daha iyi, grafikleri de düzgün.

EKSİLER: Kontrol sistemi berbat; programlanması kötü; uyumluluk sorunları var; rakipleriniz çok aptal.

SONUÇ: Bu kez açık açık söyleyeceğiz: *Extreme Tennis* son derece kötü bir oyun.

Oddworld: Abe's Exoddus



TÜRÜ: Arcade **ÜRETİCİ:** Oddworld Inhabitants **YAYINCI:** GT Interactive, (425) 398-3074, *www.gtgames.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 100; 32MB RAM **ÖNERİLEN:** Pentium II 333; desteklenen ses kartları **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN üzerinde 16 kişi; TCP/IP ile 4 kişi

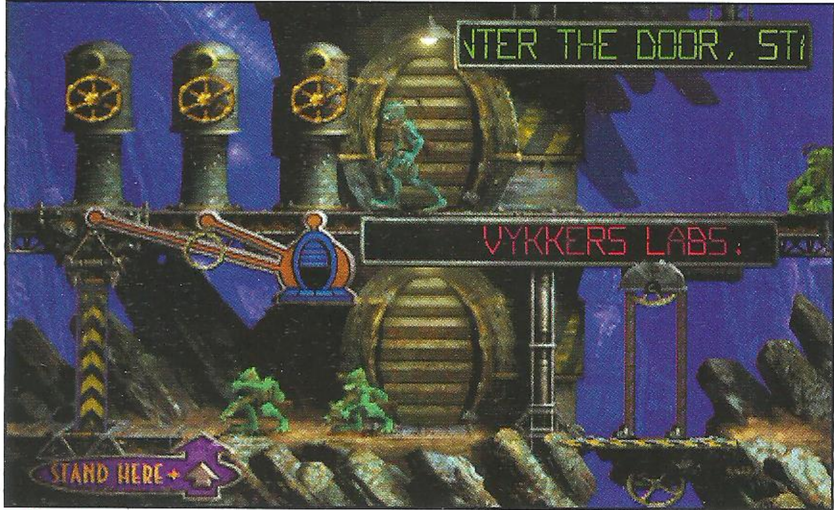
Çok zekice ve yaratıcı biçimde hazırlanan *Abe's Exoddus*, eski iki boyutlu aksiyon oyunlarının henüz ölmediğinin en güzel kanıtlarından biri.

Sadece iki boyutlu bir arcade oyunu olmasına rağmen *Oddworld: Abe's Oddyssee*, geçen senenin en beğenilen oyunlarından biriydi. Bu oyunda, ırkı (Mudokon'lar) kötü adamlar (Glukkon'lar) tarafından köleliğe zorlanan Abe adlı şirin bir yaratığı canlandırıyordunuz. Halkınızı kurtarmanın tek yolu, akıllıca hazırlanmış bir dizi bilmeceyi çözmek ve arkadaşlarınızı güvenli bir yere götürmek için Abe'in birkaç sözcükle sınırlı olan konuşma yeteneğini doğru bir şekilde kullanmaktı.

Abe's Exoddus'ta da heyecan devam ediyor. Doğduğunuz şehirde bir kahraman olarak karşılandıktan sonra bir Mudokon grubunun daha köle olarak çalıştığını öğreniyorsunuz. Öyle görünüyor ki Abe'in arkadaşları, çalıştıkları madenlerde atalarının kemiklerini yeraltından çıkarıyorlar ve bu kemikler Glukkon'ları özel içeceğinde kullanılıyor. Ancak köle Mudokon'lar bunu fark etmiyorlar; çünkü göz-kapakları birbirine dikilmiş.

Bunun üzerine Abe, kötülüklerle dolu SoulStorm Brewery'ye giderek ortalığı dağıtıp arkadaşlarını kurtarmaya karar veriyor. Yanında götürdüğü arkadaşları şişeler dolusu SoulStorm içeceği içip kafayı bulunca da Abe yapayalnız kalıyor. Düşmanlardan kurtulmak ve Mudokon dostlarını kurtarmak için artık tamamen tek başına...

Abe's Exoddus'ta da, Oddworld oyunlarında gelenek haline gelen sağlam karakter tasarımları ve sürükleyici bir hikaye bulunuyor. Animasyonlar son derece doğal görünüyor, bu da çalışmalarının sürdüğü belirtilen Oddworld filmini dört gözle beklememiz için yeterli bir sebep. Tam ekran videolar seyrek ama çok etkili bir şekilde kullanılmış; ayrıca bazı bölümlere başlarken de kameraların çok düzgün bir şekilde ileri ya da geri kaydığı geçişler yapılmış.



Abe, gizli bir yerden dini şarkılar söyleyerek düşmanlarının yerine geçebiliyor ve onları kullanarak diğer düşmanlarını yok edebiliyor.



Abe bir maden arabasına binerek çevredeki herkesin üzerinden geçiyor. Aman arkadaşlarınızı ezmeyin!

Oyunun kökleri *Flashback* ya da *Heart of Darkness* gibi arcade türü oyunlara dayandırılabilir; ancak genellikle reflekslerinizden çok saksınızı kullanmanızı gerektiren bir oyun. Birkaç tane koşmalı ve zıplamalı bilmecenin dışında Abe'in muhafızların yanından sessiz bir şekilde geçmek, çıkıntılardan sallanabilme ve arka tarafından güçlü bir şekilde gaz çıkarabilme (oyunun kutusunda "Use Abe's farts to blow up stuff!" olarak geçiyor) gibi yeteneklerini kullanabilirsiniz.

Abe Mudokon dostlarından birine rastladığında birkaç söz söylemesi gerekiyor. Söyleyebileceği değişik sözler ve verebileceği emirler var; mesela "Hello", "Follow me", "Wait" ya da "Sorry..." gibi. Ayrıca Mudokon arkadaşlarına sıkı bir tokat da atabiliyor. Bazen bir Mudokon'un dikkatini çekmenin tek yolu bu oluyor; ama tokat onu sinirlendirebilir, o yüzden sakinleşip emirlerinize uymaya başlayana kadar omuzuna dokunarak özür dilemeniz lazım. Bu komik etkileşimler insanı hiç sıkmıyor; ayrıca arkadaşlarınızı hırpalamak da bazen zevkli olabilir.

Kurtardığınız Mudokon'ların sayısına bağlı olarak puan aldığınız için onları canlı tutmak sizin yararınıza olacak. Kör arkadaşlarınızı kuşların dönerek uçtuğu bir odaya getirir ve şarkı söylemeye başlarsanız sihirli bir kapı açılıyor ve arkadaşlarınız bu kapıdan geçerek kurtuluyorlar. Tabii ki bu Mudokon'ları kurtarmanız mecburi değil, üstelik (her ne kadar haince de olsa) onları uçurumdan aşağı düşürmek ya da testerelere doğru yürütmek de bazen ilginç olabiliyor.

Oddworld'ün sorunlarından biri zaman zaman inanılmaz derecede zorlaşması. Abe'i birçok kere uçurumlardan düşerken, ezilirken ya da bağırsakları deşilirken göreceksiniz. Mesela bir *Heart of Darkness*'taki kadar sık ve saçma biçimlerde ölmüyorsunuz, ama bazen sinirleniyorsunuz (hele ölümcül sülüklerle dolu orman bölümlerinde... bol şans). Neyse ki oyunu istediğiniz yerde kaydetme imkanınız var, böylece öldüğünüz zaman bölüme yeniden başlamak zorunda kalmıyorsunuz. Böylece oyundan kolayca sıkılmanız önlenmiş.

Bazen sizi delirtecek gibi olsa da *Abe's Exoddus*, esprili, akıllıca tasarımı ve görsel bakımdan çok güzel olması sayesinde klasik 2D shooter'lardan kat kat üstün bir oyun. Orijinal *Abe's Oddyssee*'si beğendiyseniz bu oyuna da kesinlikle göz atmalısınız.

PC GAMER SON KARAR

90%

ARTILAR: Bilmeceleri iyi hazırlanmış; çok yaratıcı ve güzel bir arcade şaheseri.

EKSİLER: Çok kısa zamanda çok fazla zorlaşabiliyor.

SONUÇ: *Abe's Exoddus*, birçok karakterin bulunduğu mükemmel bir aksiyon/bilmece karışımı.

Dark Side of the Moon



TÜRÜ: Adventure **ÜRETİCİ:** SouthPeak Interactive **YAYINCI:** SouthPeak Interactive, (919) 677-4499; *www.southpeak.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 150MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 200; 16X CD-ROM sürücüsü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

SouthPeak, uzun zamandır karşılaştığımız en iyi macera oyunlarından birini sessiz sedasız piyasaya sürdü.

Nasıl becerdiklerinden emin değilim, ama SouthPeak'in "video reality" adlı teknolojisi, şimdiye dek gördüğünüz en düzgün görüntülerden oluşan etkileşimli bir ortamda 360 derecelik serbestlikle hareket edebilmenizi sağlıyor. Sonuçta da oldukça atmosferik arkaplanlarla birleştirilmiş film kalitesinde görüntüler elde ediliyor.

Tabii görüntülerin müthiş olması hiçbir zaman oyunun da müthiş olacağı anlamına gelmiyor. Oyunun mükemmelliği büyük ölçüde emektar Lee Sheldon'ın yazdığı hikayeden kaynaklanıyor. Sheldon en son Sanctuary Woods şirketi için *Riddle of Master Lu* adlı projeye imza atmıştı. Zaten şirket de bu projenin hayata geçirilmesinden kısa süre sonra kapandı.

Macera oyunlarında yazar genellikle olayın biraz dışında kalır; çünkü konu çok klişe parçaların birleştirilmesinden oluşur ve öyle bir şekilde gelişir ki, oradaki asıl amaç en son teknoloji ürünü grafikleri sergilemektir. Sonuçta da hemen bütün oyunlarda karşımıza çıkan tek tip karakterler ortaya çıkar, kimsenin de umurunda olmaz.

Eğer gerçekten iyi bir yazarın ne denli çarpıcı bir değişiklik getirebileceğini merak ediyorsanız, *Dark Side of the Moon*'a bir göz atın. Sheldon, 20 senelik yaşlı bir TV çalışanı ve bu süre içinde *Star Trek: The Next Generation*'dan *Charlie'nin Melekleri*'ne kadar çok çeşitli yapımlarda görev almış. Ayrıca gerilim romanlarıyla iki kez Edgar ödüllerine aday gösterilmiş ve Writers' Guild adaylıkları da bulunuyor.

Birkaç yıl önce Lee, Hollywood'daki anlamsız yarıştan bunalmış ve yeteneklerini bilgisayar oyunları alanında değerlendirmeye karar vermiş. Bu pazarın da en az TV ya da film sektörü kadar değerli ve zorlu olduğuna inanıyor. Kuzey Carolina'ya taşınmış ve SouthPeak'in Hollywood'dakilerden hiç aşağı kalmayan dev gibi stüdyolarıyla komşu olmuş. Sonuç olarak *Dark Side*'ın karmaşık hikayesinin daha başlarında kendinizi büyülenmiş hissedebilirsiniz: Çok geçmeden karakterler hakkında gerçek duygulara kapılıyor, onlardan hoşlanmaya ya da korkmaya başlayabiliyorsunuz. Hikaye sürekli bir değişim içinde; seçebileceğiniz yüzlerce yol bulunuyor, öyle "görevler", "bölümler" ya da "yan görevler" falan yok.

Dark Side, hikayesinin çok güçlü oluşuyla diğer oyunlardan ayrılıyor. Bazıları oldukça acımasız olan bilmeceler bile hikayeyle tam bir bütünlük içinde bulunuyor. Oyuncuya yapacak bir şeyler çıkması için öylesine yerleştirilmiş bilmeceler yok. *Dark Side* ile biraz zaman geçirince ne kadar büyüleyici olduğunu anlıyorsunuz. Bir maceraperest olan ve aradığı şeyi bulmaya son derece yaklaşmışken esrarengiz bir şekilde ölen amcasının miras olarak bir maden bıraktığı, beş parasız genç bir adam olan Jake Wright rolündesiniz. Evet, miras size bırakılmış; ama acaba bazı karakterlerin iddia ettikleri gibi inanılmaz bir şey mi, yoksa gerçekleşmesi imkansız bir hayal mi?

Jacob amcanızın maceracı ruhu size de biraz bulaşmış, onun için Cepheus gezegeninin altıncı uydusu olan Luna Crysta'ya giderek madeni araştırıyor ve Jacob'un ölümünün gerçek nedenini bulmaya çalışıyor, bu arada da size gerçek bir hazine mi yoksa bir sürü değersiz kağıt parçası mı kaldığını öğrenmek için uğraşıyorsunuz.



Bu kötü görünüşlü adam Einar Grice, Brave Hope Mining Corp.'ın güvenlik gücünün başkanı. Size hayatı zindan etmeye yemin etmiş.

Tasarlanması ve render edilmesi çok iyi becerilmiş olan Luna Crysta, kumlarla örtülü ve Brave Hope Mining Corp. adlı madencilik şirketinin yönetimindeki bir yerleşim birimi. Merkez maden kanalının karanlık derinliklerinde işçiler zengin mineralleri çıkarmak için çalışıyorlar. Ama asıl ağır işi gezegenin yerlileri olan Cepheid'ler yapıyorlar, bunlar insan efendilerine hizmet etmek için gerekirse ölene kadar çalışmaya hazır ve istekliler. Jake, oksijenin Cepheid'ler üzerinde narkoz etkisi yaptığını öğrenince işler karışıyor. Çalışmaya karşı olan isteklerinin arkasında, onları uyuşuk halde tutan ve kendi iradeleriyle karar vermelerini engelleyen dev oksijen pompalama sistemlerinin olduğu anlaşılıyor. Oyunun başlarında Jake, olan bitenin sadece bununla da kalmadığını seziyor; çünkü Whistler adlı temiz yüzlü, ancak bir o kadar da hain bir adam kendisini takip ediyor. Sonuçta birileri Whistler'ı öldürüyor ve suç da Jake'in üzerine yıkılıyor. Artık Jake, takma dişli Einar Grice tarafından yönetilen Brave Hope'un acımasız güvenlik güçlerinden kurtulmaya çalışan bir kaçak.



Çok sevdiğiniz Jacob amcanız ölmüş ve ardında bir sürü soru işareti bırakmış. Tabii bir sürü de bela...

Oyundaki hikayenin güzelliği (ve hikayeye hayat veren son derece başarılı oyunculuk) bir yana, film kalitesindeki ortamlar da takdire değer. Sürükleyici bir öykü, gerçeğe çok yakın karakterler, iyi hazırlanmış ortamlar... Bütün bunlar birleşince ortaya muhteşem bir oyun çıkmış. Kısacası Dark Side, uzun zamandan beri oynadığınız en iyi macera oyunlarından biri olabilir.

PC GAMER SON KARAR

90%

ARTILAR: Harika öykü, başarılı oyunculuk, muhteşem grafikler; oyuna duygusal olarak bağlanmanız çok kolay.

EKSİLER: Sürekli CD değiştirmek gerekiyor; bazı bilmeceler çok zor.

SONUÇ: SouthPeak gümbür gümbür geliyor; son zamanlardaki en iyi macera oyunlarından biri.

Uprising 2: Lead and Destroy

TÜRÜ: Aksiyon/Strateji **ÜRETİCİ:** Cyclone Studios **YAYINCI:** 3DO, (800) 336-3506, *www.3do.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 300MB hard disk alanı; DirectX uyumlu görüntü ve ses kartları **ÖNERİLEN:** Pentium II 233; 64MB RAM; 3D hızlandırıcı (3Dfx) **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX; TCP/IP; seri bağlantı ve modem; Maksimum oyuncu sayısı: 8; HEAT ve Mplayer'dan ücretsiz hizmet

Daha iyi grafiklere ve düzgün bir arayüze sahip olmasına rağmen bu devam oyunu, *Battlezone* ile karşılaştırılmaktan ve tabii ki yenilmekten kurtulamıyor.

Bir oyun şirketi için en zor ve yıldırıcı işlerden biri, ilki çok başarılı olmuş bir oyunun devamını hazırlamaktır. Çok az şirket bunun altından başarıyla kalkabilmiştir. id'in *Doom* ve *Quake* için yaptıkları gerçekten takdire değerdi, LucasArts da birbiri ardına olağanüstü oyunlar çıkarmayı bildi. Diğer taraftan mesela Core Design, *Tomb Raider*'ın devamını iyi bir şekilde getiremedi, hatta Maxis'in *SimCity 3000*'i bile öncekilerin o büyülü havasını pek taşımıyor.

Hatırlayacağınız gibi ilk *Uprising*, realtime strateji unsurlarıyla first-person perspektifli shooter tarzını birleştiren ilk oyundu. Eğer aradan geçen zaman içinde Activision *Battlezone* gibi bir klasiği çıkarmasaydı, Cyclone'dakilerin de *Uprising*'in devamını hazırlamaları daha az yorucu bir iş olabilirdi. *Battlezone*'un çıkışı *Uprising 2*'yi hazırlayanların işini oldukça zorlaştırdı. Bu yeni oyun da eskisinin üzerine kurulmuş, ancak yalnızca belli noktalarda: Grafikler ve arayüz tatmin edici bir şekilde yeniden yapılandırılmış, ancak oynanış açısından pek bir yenilik yok.



Etrafta hiç AAV ya da SAM olmaması yüzünden bu düşman uçakları sizi epeyce uğraştıracak.

İnsanlarla kötü güçler (dış uzaydan gelen Trich adlı yaratıklar) arasında gelecekte kopan bir savaş ortamında geçen *Uprising 2*'de, güçlü bir Wraith tankının ve birçok destek biriminin kontrolünü alabiliyorsunuz. Tankınızı, normal bir 3D oyunda adamınızı hareket ettirirmiş gibi kontrol edebiliyor ve stratejik olarak önemli olan çeşitli gezegenleri ele geçirmek için savaşlara giriyorsunuz. Wraith'iniz, karşılaşacağınız bütün düşman birimlerinden daha güçlü; ancak tek başınıza etrafı patlatarak koca bir savaşı kazanamazsınız. Bu yüzden üs kurmak ve piyadeler, hafif ve ağır tanklar, avcı ve bombardıman uçakları üretmek gibi klasik strateji taktiklerini de uygulamanız gerekiyor.

Üsleri öyle kafanızın estiği her yere kuramıyorsunuz, yalnızca command bunker denen yerlere üs kurmanız mümkün. Sizin kontrol edebileceğiniz veya kontrolünü bilgisayara bırakabileceğiniz Citadel adlı dev silah sayesinde bunker'ların kontrolünü ele geçiriyorsunuz. Ayrıca savunma silahları, uçaksavar birimleri ile güç ve askeri birimler üreten binalardan da yararlanabilirsiniz.

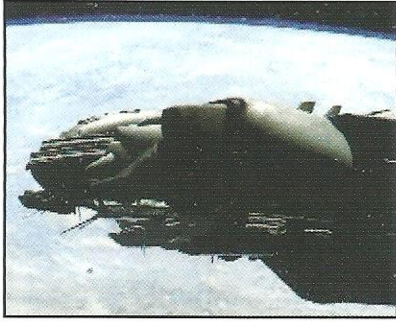
Tabii ki düşmanınız Trich'ler de Citadel'lerden ve çeşitli savunma sistemlerinden faydalanabiliyor. Düşmanın command bunker'larını ele geçirerek kuvvetlerini yenmeniz mümkün; ama bunu yapmadan önce Citadel'lerini ve temel yapılarını yerle bir etmeniz lazım. Tek kişilik üç farklı senaryodaki birçok savaşın asıl amacı bu, diğer amaçlar genelde ikinci planda kalıyor.

Bir devam oyunu olmasına rağmen *Uprising 2*'de öyle büyük ilerlemeler yok. Aslına bakarsanız üs binalarındaki ve birimlerdeki şekil değişiklikleri de olmasa, ekrana şöyle bir göz attığınızda eski *Uprising*'i oynadığınızı zannedebilirsiniz. Görsel olarak gelişmeler var; 3D hızlandırıcı desteği iyileştirilmiş, dokular zenginleştirilmiş ve en önemlisi birimlerle binaların tasarımları çok daha düzgün yapılmış. Dünyalıların birimlerinin çok güzel ve gelişmiş bir görüntüsü var, Trich mimarisinde ise "Babylon 5"daki garip Shadow gemilerine benzer organik bir görünüm söz konusu.

Birliklerinizi kontrol etmek de kolaylaştırılmış. *Battlezone*'un mükemmel arayüzünden aldıkları ipuçları sayesinde, Cyclone tasarımcıları da bir "Auto Suggestion" özelliği eklemişler, böylece



Üsleriniz genellikle izole oluyorlar, bu yüzden her birini tek tek korumanız pek mümkün değil. Göreve devam etmeden önce üslerinizi olabildiğince güçlendirmeye çalışın.



Bu ana gemi, ihtiyacınız oldukça indirme uçakları yardımıyla size Citadel'leri ve diğer temel binaları getiriyor. Bunlar, yalnızca aralardaki filmlerde görünüyor.

tek bir tuşa basarak oyunda o anda en çok hangi hamle gerekliyse o hamleyi yapmanız mümkün olabiliyor. Mesela belli bir birimi savaşa çağırmak, bir Citadel'e emir vermek ya da Wraith'inizi tamir etmek... Birçok strateji oyununda olduğu gibi boş bir alana tıkladığınızda Move komutunu, aynı şekilde bir düşman birimine tıkladığınızda Attack komutunu veriyorsunuz. Bu otomatik komutlar çoğu zaman yararlı oluyor; ama bazen sizin aklınızdan geçenlerle uyuşmayabilir. Herhangi bir durumda hemen o tuşa basabileceğinize güvenmeye başlayabilirsiniz, bu yüzden üstteki göstergelerde bulunan Auto Suggestion bölümünü dikkatle izleyin.

Oyunun büyük kısmını Wraith'inizin içinde geçiriyorsunuz; ancak istediğiniz zaman Citadel'lerinizden birinin içine atlamanız mümkün. Çok geçmeden bunun kaçınılmaz olduğunu anlıyorsunuz: Düşman yapay zekası, saldırı zamanlarını çok acımasızca ayarlıyor. Mesela düşmanın command bunker'larından birine saldırdığınızda, kendi üssünüzün dibinde dev gibi bir düşman birliği buluyorsunuz. Bir Wraith ya da Citadel kaybetmeden iki taraftaki çatışmaları da idare etmenin tek yolu, aynı anda iki yerde birden bulunmak. Tabii ki bu, ne yazık ki imkansız...

Siz başka işlerle uğraşırken üssünüzü korumak için geride çok sayıda dost birim bırakabilirsiniz; ama bunlar çok da zeki değiller. Çoğu zaman bir tarafta düşman birliği Citadel'lerinizden birine saldırırken, olayın hemen dibindeki ağır tanklarınızdan birinin öylece hareketsiz durduğunu görebilirsiniz.

Sizi Zafere Taşıyacak Birimler

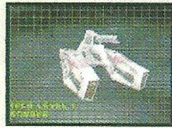
Uprising'de ilerledikçe birimlerinizi en gelişmiş savaş teknolojisiyle donatacaksınız; ama temel birimler olduğu gibi kalacak. Aşağıdakilere bir göz atın deriz:



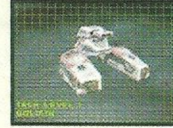
WRAITH: Lazerlerle ve bir ya da daha fazla alternatif silah sistemiyle donatılmış olan son derece güçlü tankınız, tartışmasız bir şekilde savaş alanındaki en güçlü hareketli birim. Senaryoda ilerledikçe yeni silahlar ekleme ve mevcut olanları terfi etme şansı elde edeceksiniz.



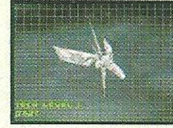
INFANTRY: Temel piyadeleriniz. Zırhlı birimlerle karşılaştırınca zayıf görünebilirler; ama üzerlerinde taşıdıkları patlayıcılar sayesinde düşman binaları için çok ciddi bir tehlike oluşturuyorlar.



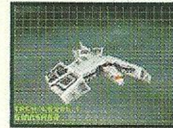
LIGHT TANK: Piyadelere karşı en mükemmel araç olan hafif tanklar, hızlı ve manevra yeteneği yüksek araçlar. Aynı zamanda düşman taretlerini yerle bir etmek için de ideal. Ancak ağır düşman araçları karşısında pek şansları yok.



HEAVY TANK: Bu dev gibi ve güçlü tanklar, karşınıza çıkacak her şey üzerinde oldukça etkili. Zırhlarının güçlü olması da artı bir puan; çünkü bunlar çok yavaş ve hantal aletler.



AAV (AERIAL ASSAULT VEHICLE): Geleceğin avcı uçakları, hızlı ve çevik olmaları sayesinde her tür düşmana ölüm yağdırıyor. Birçok taretten kaçabilecek kadar hızlı olan bu uçakların en büyük düşmanı SAM birimleri.



BOMBER: Bir düşman üssünü yerle bir etmeye hazır olduğunuzda, bunlar size yardımcı olacak. Bombardıman birimleri, binaları ve bölgede bulunan yer hedeflerini yok edebiliyor. Ama yavaş ve korumasız durumdalar. Koruyucu birlikler eşliğinde kullanmanızı öneririz.

Eğer savunma silahlarınızdan birini kaybederseniz uygun Citadel'in içine atlamanız ya da Wraith'inizle oraya giderek yenisiyle değiştirmeniz gerekiyor. Böyle olağan ve angarya işleri otomatikleştirmenin hiçbir yolu yok, birimlerinize birden çok ya da saldırı, savunma ve hareket gibi basit komutların dışında karmaşık komutlar vermenin yolu olmadığı gibi... Küçük ölçekli yönetimin zorunlu olmasından daha da kötüsü, şu command bunker'ların üs kurma çabalarınızı baltalaması. realtime strateji ustaları (ve *Battlezone* hayranları) kendilerini çok sınırlanmış hissedecekler. Dahası, bunker'lar genellikle birbirlerinden çok uzak yerleşmişler; kaynaklarınız bu kadar dağınık bir haldeyken güçlü bir savunma hattı kurmanız çok zor. Her bir bunker'ı ayrı bir üsmüş gibi korumak zorundasınız, elinizde üç dört tane olduğu zaman her birinin ihtiyaçları birikiyor ve iş artık zevk olmaktan çıkıp angaryaya dönüyor. Diğer taraftan bu özellik bazı oyunculara güzel görünebilir. Sabit noktalar sayesinde çok özgün ve diğer oyunlarda bulamayacağınız senaryolar meydana çıkabiliyor; ayrıca aynı anda bu kadar fazla noktayı savunmaya çalışmak bazı oyunculara heyecanlı gelebilir. Kafein bağımlıları, işte sizin oyununuz!



Haritaya bakarak olup bitenleri ve yerlerini görebilirsiniz. Ayrıca bu ekranda bazı binalara emirler vermeniz ve Wraith'inize kumanda etmeniz de mümkün.

Ciddi ciddi düşününce, oynanışındaki birkaç sorunu bir kenara bıraktığımızda *Uprising 2* çok sürükleyici ve oldukça farklı bir oyun, üstelik köklerine de sadık kalınarak hazırlanmış. Tek kişilik oyunda üç değişik senaryo var ve bunlardan her birinde görev seçimleri dallanıyor, bu yüzden tekrar oynanabilme değeri yüksek. İlk oyunda olduğu gibi burada da görev aralarında Wraith'inizi, birimleri ve binaları iyileştirmek için çeşitli seçenekleriniz bulunuyor. Bunların hepsine paranız yetmiyor, bu yüzden tarzınıza bağlı olarak akıllıca seçimler yapmanız lazım.

Hem strateji, hem de aksiyon oyunlarından hoşlanıyorsanız (ama birçoğumuz gibi bu türdeki oyunların her zaman birbirinin kopyası oluşundan bıktıysanız) *Uprising 2*'ye bir göz atın. Bağımlılık yaptığı kadar zaman zaman sinirinizi de bozabilir; ama oldukça sağlam bir oyun olduğu kesin.

PC GAMER — SON KARAR

79%

ARTILAR: Mükemmel grafikler; düzgün görünümlü gemiler ve binalar; yenilenmiş arayüz.

EKSİLER: Küçük ölçekli yönetim çok geçmeden sıkmaya başlıyor; birimlerin yapay zekası zayıf.

SONUÇ: İlkinden sonra düzgün; ancak biraz hatalı görünen *Uprising 2*, çok daha iyi olabilirmiş.

Tellurian Defense

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Psygnosis **YAYINCI:** Psygnosis, (650)287-6500; *www.psygnosis.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; 80MB hard disk alanı, Mouse, 3D Hızlandırıcı (Direct 3D) **ÖNERİLEN:** 8X CD-ROM; Pentium 233; 64MB RAM; 3D Hızlandırıcı (Direct 3D) **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem 33.6, LAN, TCP/IP veya IPX, Maksimum LAN oyuncu sayısı: 4

Psygnosis birbirinin kopyası olan oyunlardan sıkılanları bu yeni 3D aksiyon oyunuyla daha da sıkmaya devam ediyor.

Psygnosis eski günlerini arıyor. Zamanında *Destruction Derby, Ecstatica* ve *WipeoutXL* gibi hitlerle yakaladığı başarıyı sürdüremeyen firma 3D aksiyon oyunlarına *Tellurian Defense* ile devam ediyor. Bu oyun da Psygnosis'in diğer oyunları gibi bol efektli ve renkli bir ortamda geçen bir space combat oyunu. Son zamanlarda çıkan *Descent3* ve *Rogue Squadron* gibi bir kaç oyun dışında tamamen unutulmaya başlanan bir türde Psygnosis'in bu oyununun da onu eski günlerine götüreceğini sanmıyoruz.

Tellurian Defense'de gelişmiş bir hava aracını yönetiyorsunuz. Aracınızın iki uçuş modu var; biri yüksek hareket kabiliyetine sahip uçak modu ve diğeri Hoover modu. Uçak modunda süratle ilerliyebilir, ortalığı kontrol edebilir ve düşmanlarınızı takip edebilirsiniz. Hoover modunda ise havada asılı durabiliyor ve daha çok bir helikopter gibi hareket edebiliyorsunuz.

Oyun benzerleri gibi oynanışa hiç etkisi olmayan oldukça yavan bir öyküye sahip. Bu seferki felaket bir meteor yağmuru ve bunun üzerine gelen uzaylı istilası. Ama burada anlatılmaya değmeyecek kadar kötü bir hikaye. Oyunda dünyaya saldıran uzaylı gemileri durdurmakla görevli bir ekibinin üyesisiniz. Bir ana gemiden ayrılarak göreve başlıyorsunuz ve kısa sürede kendinizi ateşin ortasında buluyorsunuz. Bu yüzden oyunun ilk ekranında kocaman kocaman yazan "Training" bölümünü dikkate almakda yarar var. ama daha önce bu tip oyunlardan birini oynadıysanız hangi tuşun ne işe yaradığına bakmanız yeterli.

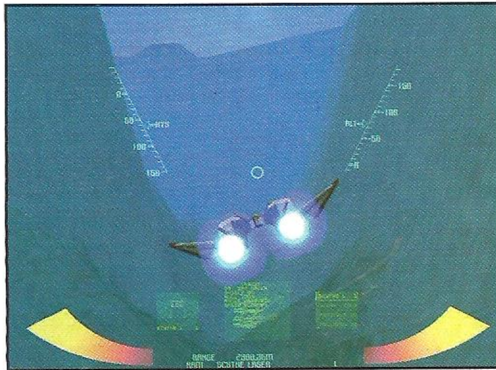


Tellurian Defense'in en büyük kozu bol ışıklı patlamaları. Biraz eğlence için bir kaç masum arabayı harcamakda mahsur yok.

Arayüz oldukça vasat. Neyin sizi nereye götüreceği sadece tuşların üzerine büyük harflerle yazılarak aktarılmış. Hiçbir sezgisellik veya hiyerarşi düşünülmemiş. Arabirimler görsel açıdan da çok başarısız. Oyunun içindeki başarılı grafiklerin yanında boğucu ve sıkıcı kalıyorlar.

Oyunun grafikleri oldukça iyi. Puslu bir mavi içinde geçen oyun kimi zaman oldukça hoş manzaralar verebiliyor. Oyundan sıkıldığınız anlarda kendinizi puslu kanyonların sessizliğine verebilirsiniz. Yada oldukça kalabalık olan yollara doğru yönelip zevk için bir kaç araba uçurabilirsiniz. Patlama efektleri, vurulduğunda metrelerce havaya sıçrayan arabalar hepsi güzel tasarlanmış. Sadece patlamaların ardından gelen alevlerin fazla beyaz ve pixel'li olması havayı biraz bozuyor. Birde zeminlerde çok fazla tekrar kullanılmış. Bunun, buralar hep böyle yeni sürülmüş tarla, şeklinde açıklanabileceğinide sanmıyoruz.

Güzel grafiklerine rağmen oyun içinde düşman peşinde koşmak, görevleri tamamlamak pek de zevkli değil. Aracınıza yükliyebildiğiniz çok sayıda silahın hiçbiri orjinal değil. Lazer'lerle düşmanı vurmak zor, güdümlü füzeler ise fazla kolay. Ayrıca uçağı kontrol etmek de oldukça zor. Joystick'iniz yoksa *Tellurian Defense*'i klavyeden oynayarak pek bir başarı kazanacağınızı sanmayın. Hover modunda bu kontroller biraz daha rahat olsada uçuş modunda bir dog-fight ancak karın ağrısı yaratabiliyor. Asıl kötüsü mouse ile sadece pilotun başına yön verebiliyorsunuz. Bunun bakış açınızı birkaç derece değiştirmekten başka hiçbir yararı yok. Mouse ile yön verme seçeneği olsa ya da pilotun baktığı yöne ateş eden bir laser oyun çok daha rahat oynanabilirdi.



Oyundan sıkılınca vadilerin mavi sesizliklerinde biraz huzur arayabilirsiniz.

Oyunundaki herşeyin birbiriyle etkileşebilmesine çalışılmış. Bunu bir çiftliğin 100 mt kadar üzerinde vurduğumuz bir geminin parçalarının yanarak aşağı düşmesi ve binayı tutuşturmasıyla farkettik. Zaten arabaları ve binaları vurabilmemizde bunun bir göstergesi. Ama ilginç şekilde kimi yapılarada zarar veremiyorsunuz.

Sonuç itibarıyla bu oyun piyasada benzerlerine kolayca rastlayabileceğiniz birbirinin kopyası vasat oyunlardan biri. Hatta *G-Police*'in bile bu oyundan çok daha iyi olduğunu söyliyebiliriz. Eğer bu tip oyunları çok seviyorsanız ve ne olsa oynarım diyorsanız bir deneyin. Ancak parasının ve zamanının değerli olduğunu düşünenler için piyasada çok daha iyi oyunlar var. Psygnosis'e gelince: Biz umutlarımızı *Drakan*'a bağladık ve *WipeoutXL* gibi bir oyun daha gelene dek Psygnosis'in çıkardığı 3D aksiyon oyunlarından uzak duracağız.

PC GAMER SON KARAR

44%

ARTILAR: Güzel grafikler

EKSİLER: Oyunda hiçbir yenilik yok; arabirim kötü; oynanış sorunlu.

SONUÇ: *Tellurian Defense* daha çok can sıkıntısından çıkarılmış bir oyunu andırıyor. Space Combat oyunlarının tanı değilseniz yanından bile geçmeyin.

Microsoft Yetkili Sistem Üreticisi — **intel** Intel Product Integrator

TÜM SİSTEMLERDE MS WINDOWS 98 İŞLETİM SİSTEMİ FİYATLARA DAHİLDİR.

Magic STUDENT

PENTIUM II BX 100 Mhz MAINBOARD
32 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
3,2 GB ULTRA DMA / 33 HDD
4 MB 3D, S3 AGP VGA
14" 0,28 DIGITAL MONITOR
FLOPPY + **MINI** TOWER KASA
MOUSE + Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X CD ROM DRIVER
16 BIT SES KARTI + SPEAKERS
MS WINDOWS 98 CD & LISANS

INTEL® CELERON™ 333(128 K)	629$
INTEL® CELERON™ 366(128 K)	639$
INTEL® CELERON™ 400(128 K)	669$
INTEL® PENTIUM II™ 350 CPU	749$
INTEL® PENTIUM II™ 400 CPU	839$

Magic OFFICE

INTEL ZX CHIPSET 100 Mhz MAINBOARD
32 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
4,3 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/33
8 MB **ATI RAGE PRO** VGA
14" 0,28 **HYUNDAI / PHILIPS** DIGITAL
MIDI TOWER **MICRO ATX** KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X CD ROM DRIVER
CREATIVE SB 16 SES KARTI + **120 W** SPK.
MS WINDOWS 98 CD & LISANS

INTEL® CELERON™ 333(128 K)	729 $
INTEL® CELERON™ 366(128 K)	749 $
INTEL® PENTIUM II™ 350(512 K)	829 $
INTEL® PENTIUM II™ 400(512 K)	919 $
INTEL® PENTIUM III™ 450(512 K)	1119 $
INTEL® PENTIUM III™ 500(512 K)	1389 $

Magic BUSINESS

GIGABYTE BXC / ABIT BH6, BX 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/33
8 MB **ELSA ERAZOR LT** RIVA ZX AGP
15" 0.28 HYUNDAI - 58 70 / PHILIPS - 105s
ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X CREATIVE CD ROM DRIVER
CREATIVE AWE 64 SES KARTI + **120 W** SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V.90 FAX/MODEM
MS WINDOWS 98 CD & LISANS

INTEL® CELERON™ 333(128 K)	989 $
INTEL® CELERON™ 366(128 K)	999 $
INTEL® PENTIUM II™ 350(512 K)	1069 $
INTEL® PENTIUM II™ 400(512 K)	1169 $
INTEL® PENTIUM III™ 450(512 K)	1349 $
INTEL® PENTIUM III™ 500(512 K)	1599 $

Magic PERFORMANCE

GIGABYTE BXC / ABIT BH6, BX 100 MHz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/33
8 MB 3D, S3 **SAVAGE TV-OUT** AGP
15" 0.28 HYUNDAI - 58 70 / PHILIPS - 105s
ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
48X CRATIVE CD ROM DRIVER
CREATIVE AWE 64 SES KARTI + **120 W** SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V.90 FAX/MODEM
MS WINDOWS 98 CD & LISANS

INTEL® CELERON™ 333(128 K)	929 $
INTEL® CELERON™ 366(128 K)	969 $
INTEL® PENTIUM II™ 350(512 K)	1039 $
INTEL® PENTIUM II™ 400(512 K)	1126 $
INTEL® PENTIUM III™ 450(512 K)	1319 $
INTEL® PENTIUM III™ 500(512 K)	1589 $

Magic GAME

GIGABYTE BXC / ABIT BH6, BX 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/33
16 MB **BANSHEE** AGP VGA + **3D/FX**
15" 0.28 HYUNDAI - 58 70 / PHILIPS - 105s
ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X CREATIVE CD ROM DRIVER
CREATIVE AWE 64 SES KARTI + **120 W** SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V.90 FAX/MODEM
MS WINDOWS 98 CD & LISANS

INTEL® CELERON™ 333(128 K)	999 $
INTEL® CELERON™ 366(128 K)	1009 $
INTEL® PENTIUM II™ 350(512 K)	1089 $
INTEL® PENTIUM II™ 400(512 K)	1179 $
INTEL® PENTIUM III™ 450(512 K)	1369 $
INTEL® PENTIUM III™ 500(512 K)	1639 $

Magic PRO STUDIO

ASUS P2B BX 100 Mhz MAINBOARD
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
8,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/33
16 MB **CREATIVE RIVA TNT** AGP
15" 0.28 HYUNDAI - 58 70 / PHILIPS - 105s
ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
5X CREATIVE DVD-ROM **TV-OUT**
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE
CREATIVE PCWORKS 4 POINTS SPK.
56 K PCI V.90 **US ROBOTICS** FAX/MODEM
MS WINDOWS 98 CD & LISANS

INTEL® CELERON™ 333(128 K)	1299 $
INTEL® CELERON™ 366(128 K)	1319 $
INTEL® PENTIUM II™ 350(512 K)	1399 $
INTEL® PENTIUM II™ 400(512 K)	1489 $
INTEL® PENTIUM III™ 450(512 K)	1679 $
INTEL® PENTIUM III™ 500(512 K)	1949 $

Magic PROFESSIONAL

INTEL SEATTLE-2 SE-440 BX2 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/33
16 MB **CREATIVE RIVA TNT** AGP
15" 0.28 HYUNDAI - 58 70 / PHILIPS - 105s
ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X CREATIVE CD ROM DRIVER
CREATIVE AWE 64 SOUND + **120W** SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V,90 FAX/MODEM
MS WINDOWS 98 CD & LISANS

INTEL® CELERON™ 333(128 K)	979 $
INTEL® CELERON™ 366(128 K)	999 $
INTEL® PENTIUM II™ 350(512 K)	1079 $
INTEL® PENTIUM II™ 400(512 K)	1169 $
INTEL® PENTIUM III™ 450(512 K)	1369 $
INTEL® PENTIUM III™ 500(512 K)	1629 $

Magic CAD / CAM

ASUS P2B BX 100 Mhz MAINBOARD
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/33
16 MB **ELSA ERAZOR II** RIVA TNT VGA
15" 0.28 HYUNDAI - 58 70 / PHILIPS - 105s
ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X CREATIVE CD ROM DRIVER
CREATIVE AWE 64 SOUND + **120W** SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V,90 FAX/MODEM
MS WINDOWS 98 CD & LISANS

INTEL® CELERON™ 333(128 K)	989 $
INTEL® CELERON™ 366(128 K)	1099 $
INTEL® PENTIUM II™ 350(512 K)	1179 $
INTEL® PENTIUM II™ 400(512 K)	1269 $
INTEL® PENTIUM III™ 450(512 K)	1469 $
INTEL® PENTIUM III™ 500(512 K)	1729 $

Magic PRO GRAPHICS

GIGABYTE BXE / ABIT BX6, BX 100 Mhz
128 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
10,1 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/33
16 MB **CREATIVE RIVA TNT** AGP
17" 0.27 HYUNDAI 7770A OSD MONITOR
ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
5X CREATIVE DVD-ROM **TV-OUT**
CREATIVE AWE 64 SES KARTI + **120 W** SPK.
56 K PCI V.90 **US ROBOTICS** FAX/MODEM
MS WINDOWS 98 CD & LISANS

INTEL® CELERON™ 333(128 K)	1409 $
INTEL® CELERON™ 366(128 K)	1440 $
INTEL® PENTIUM II™ 350(512 K)	1529 $
INTEL® PENTIUM II™ 400(512 K)	1619 $
INTEL® PENTIUM III™ 450(512 K)	1799 $
INTEL® PENTIUM III™ 500(512 K)	1999 $

EKSEN

*Fiyatlarımıza KDV dahil değildir.
*Fiyatlarımız peşin ödemeye göre düzenlenmiştir.
*Ürünlerimiz stoklarımız ile sınırlıdır.
*Eksen Bilgisayar Fiyatlar/ ürünler üzerinde değişiklik hakkını saklı tutar



BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ SAN. ve TİC. LTD.ŞTİ.

Osmanağa Mahallesi Başçavuş Sok. No:11/1 Kadıköy - İSTANBUL
Tel : 0 (216) 418 0021 (PBX) 0 (216) 418 9455 (7 Hat)
Fax: 0 (216) 337 6224

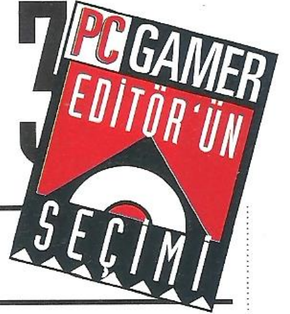


Banka Hesap Numaralarımız:

İş Bankası - Cemil Topuzlu Şubesi - TL. 176423 USD. 3194025
Garanti Bankası - Dalyan Şubesi - TL. 6200224 /1 USD 9000951 /5
Yapı Kredi Bankası - Yeldeğirmeni Şb. - TL. 1101743-3 ,USD. 3003398-5
Akbank - Kadıköy Şubesi - TL. 0100381 USD 0100383

KREDİ KARTINA "0" KOMİSYON

Championship Manager 3



TÜRÜ: Futbol / Menejerlik **ÜRETİCİ:** Sports Interactive **YAYINCI:** EIDOS, *www.eidos.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133, 16 MB RAM, 1MB Ekran kartı, 150 MB Hard disk alanı, Ethernet kartı (ağ üzerinden oynamak için) **ÖNERİLEN:** Pentium 233, 64MB RAM, 2MB Ekran kartı. **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** TCP/IP LAN

Championship Manager serisi üçüncü oyunuyla da rakiplerinin bir kaç adım önüne geçmeyi başarıyor. Üstelik bu kez bir çok gelişmiş özelliğe de sahip.

Herhalde EIDOS ve Sports Interactive'in Championship Manager serisini bilmeyen bir futbol meraklısı yoktur. Özellikle bilgisayarda da olsa dünya devi bir takımı yönetmenin ne kadar müthiş bir duygu olduğunu bilenler için *Championship Manager* ismi ayrı bir yere sahiptir. Bir menejerlik oyununda mutlaka grafik zorunluluğu olmadığının ve sadece yazılarla diğer birçok menejerlik oyunundan daha güzel bir oyun yapılabileceğinin en güzel örneği olan bu müthiş serinin uzun zamandır merakla beklenen üçüncü oyunu, kısa süre önce raflardaki yerini aldı. Gerçekçi kurgusu ile oynanabilirlik özelliklerine sahip olan oyun, piyasaya çıkışının ilk haftasında müthiş bir satış grafiği yakaladı ve Avrupa'daki hemen tüm ülkelerde isim yapmış bir çok oyunu geride bırakmayı başardı. Biz de bu kadar başarılı bir oyunu sizler için incelemeden geçmeyelim dedik.

EIDOS, *CM3* ile daha önce DOS ortamında oynanan CM serisi oyunlarının artık tarihe gömüldüğünü müjdeledi. *CM3,* Windows altında çalışıyor ve 32 bit gerçek renkleri destekliyor. Tabii oyunun hızı da buna bağlı olarak gözle görülür bir şekilde artmış.



İlk bakışda *CM2*'yi andırsa da, kadro ekranının içinde inanılmaz özellikler gizli.

CM3 için tam bir hard disk canavarı desek yeridir. Ancak gereken alanın kurulum sırasında yüklenen bileşenlere göre ayarlanabilmesi, bu sorunu görmezlikten gelmemiz için yeterli. Eğer küçük bir hard diske sahipseniz sadece temel bileşenleri seçerek en az disk alanını kullanabilmeniz mümkün.

Oyunda bir çok lig seçeneği mevcut. İsveç liginden tutun da Japonya ligine kadar birçok ülke liginde oynayabiliyorsunuz. Ancak bizi üzen şey, Türkiye ligine yer verilmemiş olması. Hakan Şükür'lü bir Galatasaray'ı ya da Daniel Amokachi'li bir Beşiktaş'ı yönetmenin zevkine ne yazık ki bu oyunda da ulaşamıyoruz. Artık birileri Türk futbolunun gücünü yazılım firmalarına anlatmalı... öyle değil mi?

CM3'ü açtığımız zaman karşımıza setup ekranı çıkıyor. Bu ekrandaki Quick Start Game seçeneği, oyundaki en önemli yeniliklerden biri. Bu seçenekten, veri tabanları yüklenmiş birçok senaryo arasından istediğiniz birini seçip oynamak mümkün. Sports Interactive, *CM2*'deki yüklemeler yüzünden birçok oyun meraklısının geçirdiği sinir krizlerinden haberdar durumda olacak ki, *CM3*'e böyle bir seçenek eklemenin mantıklı olacağının farkına varmış.

Yine setup ekranından game settings'e girdiğimizde oyunla ilgili temel ayarlar yapılabiliyor. Örneğin save game'inizin hard disk'te az yer kaplamasını istiyorsanız, veritabanını minimum olarak ayarlamanız yeterli. Ancak bu durumda oldukça az sayıda gerçek oyuncuyla oynamak zorunda kalıyorsunuz. Minimum bir veritabanıyla oynamayı



İsminizin yazdığı butona basınca açılan menü, *CM3*'ün kalbini oluşturuyor.

seçtiyseniz, Türk Milli Takımı'nın kadrosunda Erdal Erkasap ya da Cengiz Saglan gibi saçma ve gerçekte var olmayan isimlere rastlamanız sizin için sürpriz olmasın, kendinizi buna hazırlayın.

Oyunun çok büyük bir kısmı, ekranın solunda alt alta dizilmiş olan butonlar kullanılarak oynanıyor. Bunlardan en önemlisi, üzerinde isminizin yazdığı buton. Buradan takımınızla ilgili her türlü işlemi gerçekleştirebilir, transfer yapabilir, şanlı tarihinize bir göz atabilir ya da "ben artık yaşlandım, kalbim bu heyecanı kaldıramıyor" deyip kendinizi emekliye ayırabilirsiniz. Competitions butonundan hem ülkenizde hem de dünyanın dört bir yanında devam eden turnuvalar hakkında bilgi ve skorlara ulaşabilirsiniz.

Nations&Clubs butonu ise milli takım ve oyundaki tüm klüp takımlarının bilgilerine ulaşmanızı sağlıyor. Bu bilgiler oldukça titiz ve ayrıntılı hazırlanmış. Örneğin Beşiktaş Başkanı Süleyman Seba'nın ismine bile takım bilgilerinde yer verilmiş.

Bir ekrandan başka bir ekrana geçmek için kullanılan Windows stilindeki drop down menüleri, oyuna farklı bir tat vermiş. Bu menüler yardımıyla istediğiniz bilgiye tek bir mouse hareketiyle ulaşabiliyorsunuz.

Takım kadrosunun yer aldığı ekran, ilk bakışta *CM2*'yi andırıyor; ancak aslında içinde bol miktarda yeni seçenek barındırıyor. Kadronuza alacağınız oyuncu sayısı elliye yükseltilmiş. Bu sayıyı oluşturan oyuncular sadece A takımındaki oyuncular değil. *CM2*'nin aksine *CM3*'de B takımını kontrol edebilmek mümkün. Bu sayede yedek takımdaki oyuncular sizin izniniz olmadan başka takımlara transfer olamıyorlar.

Fikstür menüsünden yapacağınız maçların tarihlerini görebilmek, özel maçlar ve turnuvalar ayarlamak mümkün. Turnuva düzenlemek isterseniz kaç takım olacağından maçlarda altın gol kuralının geçerliliğine kadar birçok ayrıntıyı da düşünmek zorundasınız; çünkü *CM3* size bu olanağı tanıyor.

Oyundaki en önemli yeniliklerden bir diğeri oyuncularınıza antrenman yaptırabilmeniz... Birçok menejerlik oyununun anlaşılmaz antrenman menülerinin aksine *CM3*'ün antrenman seçenekleri çok başarılı hazırlanmış. Antrenman programları hazırlandıktan sonra kaydedilebiliyor. Eğer oyuncularınıza ayrı ayrı antrenman yaptırmak size fazla çekici gelmiyorsa, bu seçeneği kullanmak zorunda da değilsiniz. Oyuncular zaten oyun içinde haftalık antrenmanlarını otomatik olarak yapıyorlar. Sizin ekstra yaptıracağınız antrenmanlar ise oyuncuların kabiliyetlerinin biraz daha hızlı gelişmesini sağlıyor.

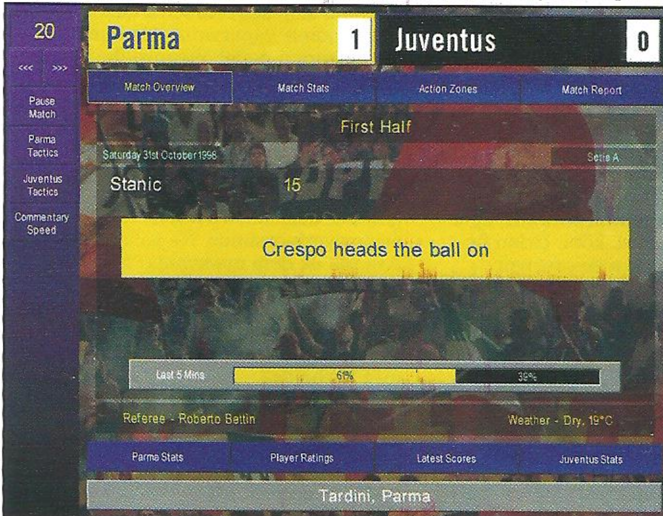


Oyuncularınıza yapacakları konusunda gizli taktik verirken, nereye koşmaları gerektiğini de kulaklarına fısıldamanızda fayda var.

Taktik ekranı, ne kadar iyi bir menejer olduğunuzu sergileyebilmeniz için en önemli fırsat. 4-4-2 ya da 3-5-2 gibi standart futbol taktiklerini oyun size zaten sunuyor. İsterseniz bunlardan birini seçebilirsiniz. Ama en iyi menajerlerin yaratıcı menajerler olduğunu hiçbir zaman unutmayın. Ayrıca takımınızı tamamen kendi buluşunuz olan bir taktikle sahaya sürerseniz, ölümsüzlük yolundaki en önemli adımlardan birini de atmış olursunuz.

Yine taktik ekranından, oyuncuların saha içindeki genel dağılımlarını düzenleyebileceğiniz gibi top, sizin oyuncularınızdayken ya da rakip takım oyuncularındayken kimin nerede durması gerektiğini de belirleyebilirsiniz. Yani oyunda başarılı olmak istiyorsanız, komple bir menejer olmak zorundasınız.

Oyundaki en büyük sürpriz ise maç ekranında karşımıza çıkıyor. Her pozisyona göre farklı bir tepki veren ve zaman zaman takımı coşturmak için marşlar söyleyen taraftarların sesleri oyunun bambaşka bir havaya bürünmesini sağlamış. Ancak sesleri duyabilmek için sabırlı bir insan olmalısınız; çünkü sesler sadece yavaş ve çok yavaş maç anlatımı seçilirse duyulabiliyor. Daha hızlı anlatımlarda ise sadece derinden gelen insan sesleri duyabilirsiniz.Yine de taraftarların bir takım için onikinci adam olduğunun farkında olduğunu ispatlayan Sports Interactive, onları da maçın bir parçası haline getirdiği için bizden büyük bir teşekkürü hak etti.



CM3'deki maç anlatımı, *CM2*'ye göre çok daha kapsamlı.

Championship Manager 3'ün en heyecan verici özelliği, ağ üzerinden birden çok oyuncu ile kusursuzca oynanabilmesi. Üstelik bu kez *CM2*'nin önemli açıkları da kapatılmış. Örneğin *CM2*'de bir oyuncu maçını yaparken diğer bir oyuncunun maçı yoksa, dakikalarca rakibinin maçını izlemek zorunda kalıyordu ve bu,oyunun tüm zevkini alıp götürüyordu. *CM3*'de ise biri maç yaparken diğerleri transferden takımı dizmeye kadar her türlü işi yapabiliyor.

Championship Manager 3, bize göre bugüne dek yapılmış en başarılı menejerlik oyunu. Hem oynanabilirliği, hem de futbola gerçekçi yaklaşımıyla piyasadaki birçok oyundan çok daha nitelikli. Menejerlik oyunlarına biraz olsun ilginiz varsa *Championship Manager 3*'ü kaçırmayın. Kaçırırsanız çok şey kaybedersiniz...

PC GAMER SON KARAR

91%

ARTILAR: Mükemmel oynanabilirlik, kapsamlı taktikler ve maç anlatımları, Takımlar ve oyuncularla ilgili doğru bilgiler, kusursuz network özelliği.

EKSİLER: Oyun yavaş ilerliyor, başlangıçtaki yüklemeler insanı sıkıyor.

SONUÇ: En başarılı menejerlik oyunu. Deneyin.

HoMM III

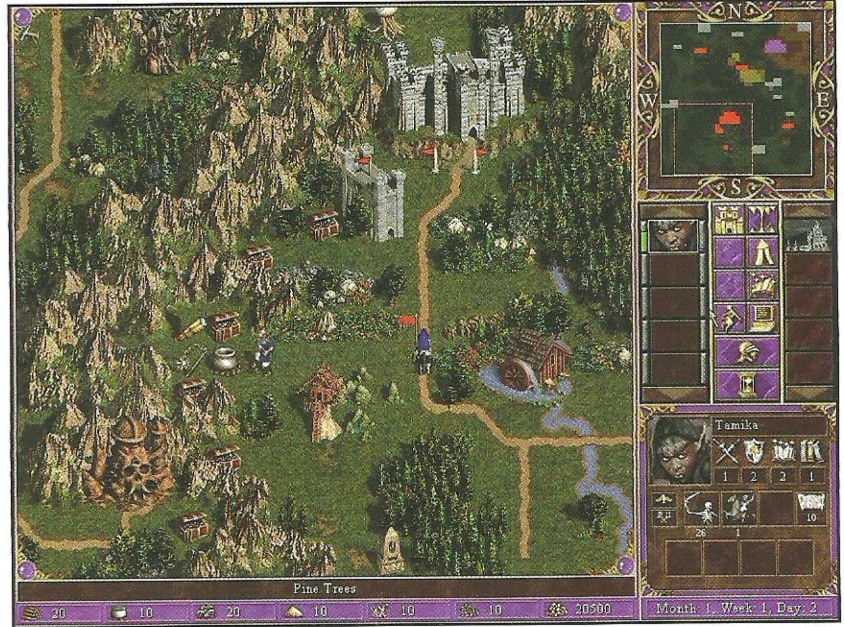


TÜRÜ: Turn-based strateji **ÜRETİCİ:** New World Computing **YAYINCI:** 3DO, (800) 336-3506, www.3do.com **GEREKENLER:** Win 95/98; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 32MB RAM; 198MB hard disk alanı; 2MB ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 166; 64MB RAM; ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Internet; LAN (TCP/IP ya da IPX); Modem; Seri bağlantı; Hotseat; Maksimum oyuncu sayısı: 8

***HoMM 3* ilk bakışta çok yeni bir şey getirmemiş gibi görünebilir ancak oynadıkça herşeyin daha da iyileştiğini göreceksiniz.**

HoMM 2 yüzünden sınıfta çakmış biri olarak *HoMM 3*'ün çıkışını böylesine delice beklemek pek akıl karı olmasa gerek ancak biliyorum ki bu oyunun müptelaları beni hiçte yadırgamıyor bu davranışımı onlarda paylaşıyorlardır. *HoMM* virüsü bulaşan herkesin uzun zamandan beri beklediği devam bölümü en sonunda elimize geçti hiç vakit kaybetmeden oyuna balıklama daldım ve neyse ki hayal kırıklığına uğramadım. (tanrım gene mi sınıfta kalacağım yoksa?)

Oyunun başlangıcındaki (oldukça başarılı ve iyi kurgulanmış) demoda neyle karşılaşmakta olduğunuzu anlıyorsunuz. Kraliçe Catherine babasının ölümü üzerine Erathia'ya yelken açar ve yolculuğu sürerken düşmanlarının babasının ölümünü fırsat bilerek Erathiaya karşı amansız bir savaş açtıklarına şahit olur. Şehirlerden biri düşmanın saldırısına hazırlıksızdır ve gafil avlanmıştır. Savaş alanında dolaşırken artakalan ceset ve yıkıntılara baktığında neler olup bittiğini sezebilmektedir. Savaşçı bir prenses olarak Catherine bulara gözyumacak değil elbette ve geleceğin neler getireceğini bilmeden yurdunu savunmaya başlar. *Might & Magic* serisinin popülerliğine ve genel başarısına pek de yakışmayan bu derinlıksiz ve aceleye gelmiş izlenimi veren konu üzerine kurulu bundan sonraki maceralarınız.



Yüksek çözünürlük ve 16 bit renk sayesinde haritaların daha ayrıntılı olması ve daha geniş bir alanın görülebilmesi mümkün olmuş.



Pratik ve basitçe öğrenilen harita editörü ile istediğiniz kadar yeni bölüm üretebilirsiniz.

Tek kişilik oyun da Campaign(senaryolu) ve tek oyunluk görevlere girişebiliyorsunuz. Campaign seçeneğinde oynarken bu sahipsiz topraklar üzerindeki çatışmadaki üç tarafında yönetebiliyorsunuz. Burada tipik bir iyi, kötü, çirkin üçlüsü göze çarpıyor. Prenses Catherine ve ordusu iyiliği temsil ederken, zindan lordları kötülüğü, bu hengamede kendi çıkarları için her türlü işe girebilen paralı askerle ise bana göre çirkinliği temsil ediyor. Herbiri içinde üçer görev içeren bölümleri bitirerek ilk başta kapalı olan diğer bölümlere geçebiliyorsunuz. Bölümler kısa olsa da içerdikleri görevler oldukça zorlu herbirinde mutlak zafer çantada keklik değil. (Doğrusunu ben ikinci bölümde çileden çıkıp hile kullanmak zorunda kaldım). Ayrıca her birini bitirmek saatler alabiliyor, yani kesinlikle kısa değil (hile severler kısa sürede bitirebilirler kuşkusuz). Bunun yanında Campaign dışı tek kişilik oyun sunduğu bir dolu bölümle uzun süre daha sizi meşgul edecektir. Tümünü silip süpürürseniz kendi haritanızı kendiniz yaparsınız olur biter.

Oyunun genel oynanışı önceki Heroes oyunlarının tümüyle aynısı. Etraftaki kaynakları kahramanlarınız ve onların kontrolündeki ordularla topluyorsunuz. Sürekli bir gelir elde etmek için madenleri ele geçiriyorsunuz bu sırada size sorun çıkaran kimi yaratıklarıda güçlü ordularınız ve büyülerinizle temizleyiveriyorsunuz. Ne kolay değil mi? Aslında ilk defa oynayanlar için *Heroes*' un kaynak yönetimi ve şehirlerinizdeki inşaat ve asker üretme işlemleri biraz karışık gelebilir yinede savaşın istisnai derecede kolay olduğunu kimse redetmez herhalde?

Tabi ki oyunda kimi önemli değişiklilerde var her şeyden önce oyundaki hemen her özellik genişletilip daha da çeşitlendirilmiş. Artık 8 şehir bulunuyor bunlar *Heroes II*'den oldukça farklı ve daha başarılı bir yapıya sahip. Klasik yaratık üreten, nüfusu arttıran, altın kazandıran veya kalenin defansif kuvvetini

arttıran yapıların yapıların yanında gelen kahramanın büyü, saldırı vs. gibi güçlerini arttıran yapılar, size ait yaratık ve askerleri ışınlayabilen yapılar ve kaçış tünelleri de var. Şehirler ekonomik ve askeri olarak ikiye bölünmüş Castle'da şehrin savunmaları ve yaratıkların artışının düzeniyor, Town hall ise daha çok geliriniz olmasını sağlıyor. Artifactlerin sayısı da artmış. Toplamda 128 artifact var. Bunların her biri değişik sıklıkta bulunabiliyor. Kimi artifactlerden hemen her köşe başında bulunabilirken kimilerine ise gerçekten ender olarak rastlanıyor. Tabiki bir çok yeni ve ilginç yaratık da oyuna katılmış bunların pek çoğu ilk zamanlar oyuncuların aklını karıştıracak.

En esaslı değişikliklerden biri de yer altı dünyasının eklenmesi. Bazı yerlerde bulunan geçitlerle yer altı dünyasına inebiliyorsunuz burada da karşınıza madenler, çeşitli yapılar, kaleler ve garip bir şekilde yer altında da yetişen kaktüsler çıkıyor. Yer altı dünyası her haritayı ortalama bir buçuk kat genişlettiğinden görevlerin uzamasına da yol açıyor. Oyunun en hoş yanlarından olan büyülerse yine oldukça çeşitlendirilmiş. Büyüler hakkında ilk olarak göze çarpan şey ise büyü türlerinin ateş, su, toprak ve hava temel elementlerine göre sınıflandırılmış olması. Her element için 15 büyü bulunuyor. Kahramanınızın bu büyü türlerinin her hangi birinde daha ustalaşarak bunlara harcadığı mana miktarını düşürmesi mümkün.

Oynanış açısından tek değişiklik ise bir çok yaratığa ek özellik verilmesi. Örneğin Archangel'lar diğerlerini hayata döndürebiliyorlar, Wraith'ler kahramanların manalarını emebiliyor.

Hemen farkedileceği üzere en köklü değişiklik ise grafiklerde yapılmış. *Heroes of Might & Magic III: The Restoration of Erathia*'da çözünürlük 800x 600'e çıkarılmış. Çözünürlüğün yükseltilmesi daha yüksek detay yaratılmasını olanaklı kılıyor artık haritalar daha canlı renklere sahip ve daha çok alan görülebiliyor. Renkler artık 16 bit. Grafikler ise önceden render edilmiş 3D özelliğinde. Bu sayede arayüzlerde sonderece kusursuz hale getirilmiş. Ancak grafik ayarlamalarının oyun üzerindeki en önemli etkisi savaş alanına girdiğinizde farkediliyor. Yüksek çözünürlük sayesinde savaş alanının tabanını oluşturan altıgenlerin sayısı arttırılabilmiş. Eskiden 11x9 olan savaş alanı şimdi 15x11. Buda kahramanların savaşa daha fazla asker getirebilecekleri anlamına geliyor. Bunun yanında savaş alanındaki engellerin sayısı da arttırılabildiğinden büyü ile yaratılabilecek engellerde oyunda bulunuyor.



Şehirleri görünce grafiklerdeki gerçek farkı daha iyi farkedeceksiniz.

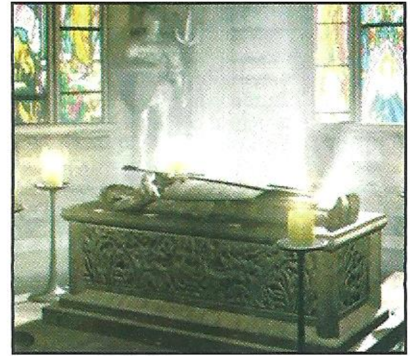
Oyunun başlangıç demosu mükemmel. Aradaki demolar kısa ve tekrarlanan hareketlerden ibaret olsala da görsel olarak çok başarılılar.

Grafiklerden söz etmişken gözüme çarpan bir şeyden de bahsetmenden geçmeyeyim. *Heroes of Might & Magic III: The Restoration of Erathia*'daki karakterlerin görünüşü daha önceki *Heroes* oyunlarından çok farklı. Serinin diğer oyunlarında yaratıklar hep karikatürize edilmiş tiplerdi. Yani hiç kimse *Heroes 2*'deki bir canavar'ın gerçekten korkuç göründüğünü düşünmüyordur herhalde? *The Restoration of Erathia*'da ki yaratıklarda çok gerçekçi değilsede önceki oyunlara oranla karakterlerin görünüşlerinde belirgin bir sertleşme olduğu kesin. New world'dekiler artık birkaç gerçek canavar yaratmanın vakti geldi diyemi düşündüler yoksa sadece 16 bit grafiklerin hakkını vermek içinmi böyle davrandılar bilemiyorum.

Oyundaki seslere gelince effektlerden çok müziğin hakim olduğunu görüyoruz. *Heroes II*'de ki müzikler kesinlikle kusursuzdu The Restoration of Erathia'da ki müziklerde çok başarılı, özelliklede şehrinizde duyduklarınız. Ne varki savaş alanındaki efektler pek de doyurucu değil. Bunun bilinçli bir seçim olduğunu düşünüyorum programcı ekip ejderha aleviyle yanan yaratıkları kebab olurken göstermeyi seçmediği gibi çığlıklar atmalarını da istememişler sanırım. Sonuçta ortadan ikiye bölünen yaratıklardan ayağınız burkulunca çıkartacağınız türden iniltiler geliyor. Ama zaten *Heroes*'dan gerçekçilik isteyen kim onun bu haliyle sevmemişmiydik.


Savaş artık kazanılmışa benziyor. Büyümü beğendin mi?

The Restoration of Erathia Heroes II'yi çok önemli bir yenilikle de geride bırakıyor. *Heroes II*'de ister aynı bilgisayarda ister farklı bilgisayarlarda oynayın rakibiniz oynarken tek yapabildiğiniz ekranı seyretmekti. Hele rakibinizin dört beş kahramanı varsa ve elide birazcık ağırsa sıra size gelene dek patlamak işten değildi. *HoMM III*'de ise rakibiniz oynarken siz kalelerinizin ve kahramanlarınızın durumlarını kontrol edip bir sonraki adımınızı düşünebiliyorsunuz. Bu hem sıkılmanızı önlüyor hemde bir dahaki turda vakit kazanmanızı sağlıyor. Sıraya dayalı bir oyunda Multiplayer öğesini güçlendirmek için iyi bir yol.


Ara demolar tekrarlanan sahnelerden oluşsa da atmosferleri çok güzel.

Heroes serisini popüler ve klasik yapan hiçbir öğeden ödün vermeyen *Heroes of Might & Magic III: The Restoration of Erathia* başından kalkılamayacak bir oyun olmaya aday (en azından benim için öyle). New World ekibi yenilik üretmek adına maceraya girmeden mümkün olanın en iyisini becermişe benziyor. Hem oynanabilirlik hemde görsel olarak bir adım daha ileri taşınan bu serinin hayranlarını bir kez daha fazlasıyla memnun edeceği kesin.

PC GAMER SON KARAR

89%

ARTILAR: Klasik özelliklerin bozulmadan geliştirilmiş olması; gelişmiş grafik özellikleri.

EKSİLER: Strateji öğesinin basitliği; sıradan konusu

SONUÇ: Heroes serisi kendini birkez daha yeniledi ve tahtını korumayı hak etti.

Wargasm

TÜRÜ: Aksiyon-Strateji ÜRETİCİ: DID YAYINCI: DID, (877) 463-6472; www.did-us.com GEREKENLER: Windows 95/98; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 315MB hard disk alanı; 3D hızlandırıcı (Direct3D); DirectX 6-uyumlu ses kartı ÖNERİLEN: Pentium II 266MHz; 64MB RAM MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ: Modem; IPX; TCP/IP

DID'nin verdiği sözleri yerine getirmemesi çok acı... Bu müthiş bir oyun olabilirmiş.

Oyunun kutusunda şöyle deniyor: "Yalnızca alın ve oynayın. Bir simulasyonun bütün güzel özellikleri, öğrenmesi çok kolay olan bu oyunda mevcut. Tam bir eğlence!"

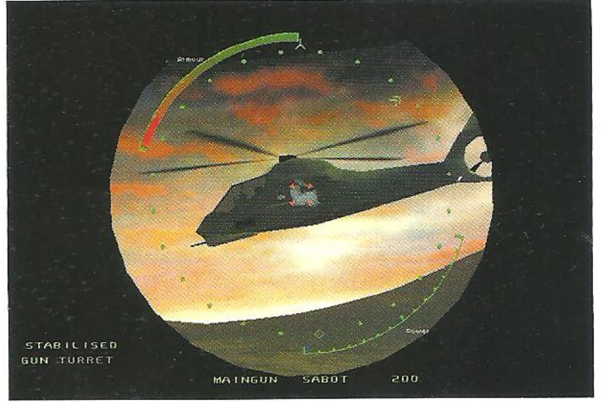
Keşke böyle olsaydı... Çok güzel görünen ama kötü tasarlanmış olan bu oyundaki öğrenme eğrisi, Olimpiyatlar'daki ski-jump rampalarına benziyor. Şöyle deselerdi daha iyi olurdu: "Sıkı bir simulasyonun tüm karmaşıklığını bu oyunda bulacak, ama kontrollerde ustalaşmanın verdiği duyguyu kesinlikle tadamayacaksınız."

Pekala, önce oyunun konusunu aradan çıkaralım: Olaylar yakın gelecekte bir zamanda geçiyor ve dünyanın bütünü ülkeleri, gerçek bir savaşın çok pahalıya çıktığını anladıktan sonra kozlarını "World Wide War Web" denen sanal bir arenada paylaşmaya karar vermişler. Çok orijinal bir konu değil; ama ortalama bir oyun için iyi bir temel sayılabilir. Peki *Wargasm*'in sorunu ne? Basitçe söylersek bu oyun, üzerine biraz simulasyon serpilmiş bir aksiyon/strateji karışımı; ancak hiçbirinin hakkını veremiyor.

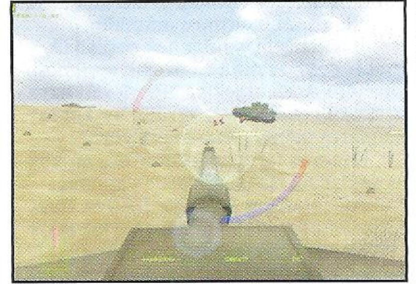
Son zamanlara kadar DID, *EF2000* ve *F-22 Air Dominance Fighter* gibi çok sağlam uçuş simulasyonlarıyla tanınıyordu. Şirketin bu kadar zaman sonra kalkıp da gerçek zamanlı strateji/aksiyon türüne atladığını anlamak mümkün değil, hele hele ortalıkta *Uprising* ve *Battlezone* gibi şaheser oyunlar dolaşırken... Bu tür artık yavaş yavaş kayboluyor, sıraya dayalı oyunlar ikinci baharlarını yaşıyorlar. Zaten piyasada o kadar fazla realtime strateji harikası var ki, tamamen yepyeni ve heyecan dolu bir şey olmadıkça bunların arasına katılacak yeni bir oyun da kaynayıp gitmeye mahkum... *Wargasm*'de bu tür bir yenilik ya da heyecan yok.

Doğruya doğru, oyunun grafikleri gerçekten çok üstün: Araçlar, manzaralar, hasar efektleri, her şey olağanüstü hazırlanmış. Ancak bundan sonrası için aynı şeyleri söylemek zor. Alıştırma görevleri, gerçek savaşta nasıl başarılı olacağınız konusunda size pek bir bilgi vermeyen dört tane karmaşık çatışmadan oluşuyor. Mesela saldırı helikopterlerinizle ilgili alıştırma görevinde, içinden geçmeniz gereken parlak çemberlerle karşılaşıyorsunuz. Evet, bir helikopter uçurduğunuz hissini yaşayabilirsiniz, ama bu görevin bir savaş pilotu yetiştirmekle hiçbir alakası yok.

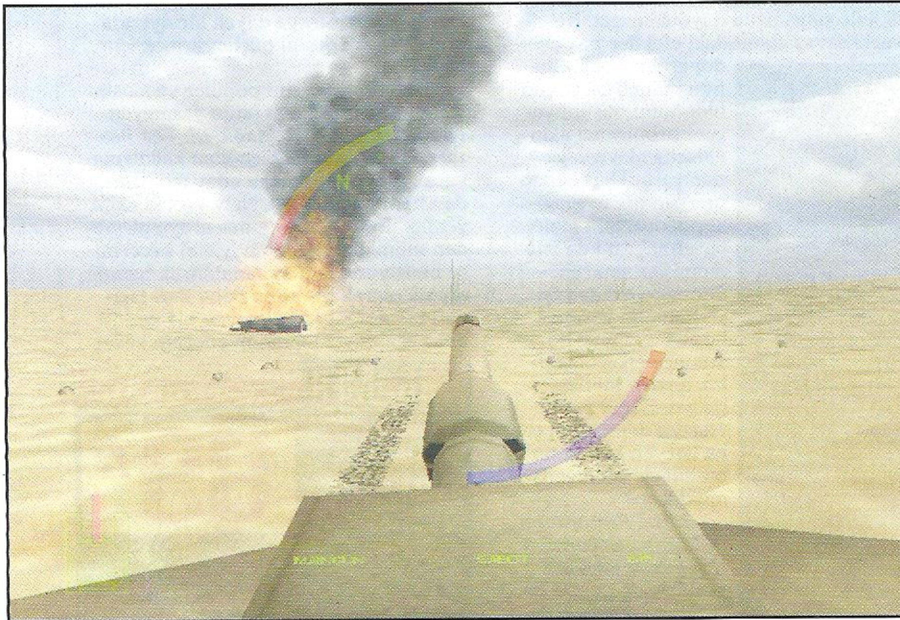
Gariplikler bununla da kalmıyor. Kitapçıkta "Page Up" ve "Page Down" tuşlarının "fitili artırıp azalttığı" yazılmış. Fitil mi? Burada seneler öncesinde-



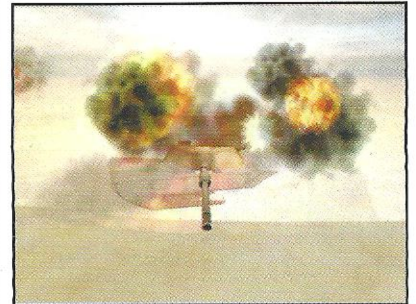
Tankları kullanmak ve piyadelerinizi kontrol etmenin yanında, saldırı helikopterleri de kullanabiliyor ya da bir tankın içinden onlara ateş edebiliyorsunuz.



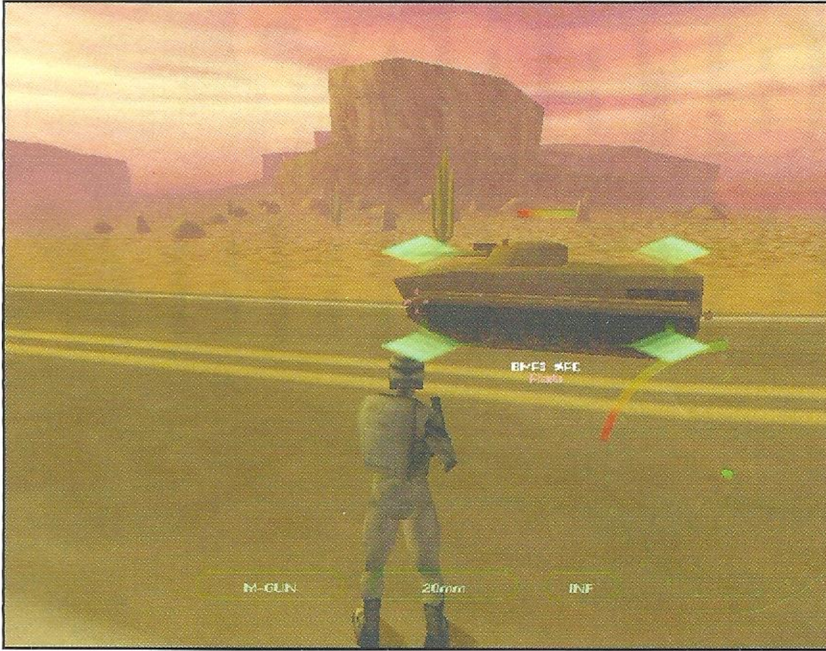
Tankları ve uçakları kontrol etmek daha kolay olsaydı *Wargasm*, iyi bir aksiyon oyunu olabilirdi.



Wargasm, DID'den beklediğimiz gibi harika grafiklere sahip; ama oynanış bakımından o kadar da iyi değil.



Yeni 3Dream motoru sayesinde patlamalar ve diğer efektler oldukça iyi yapılmış.

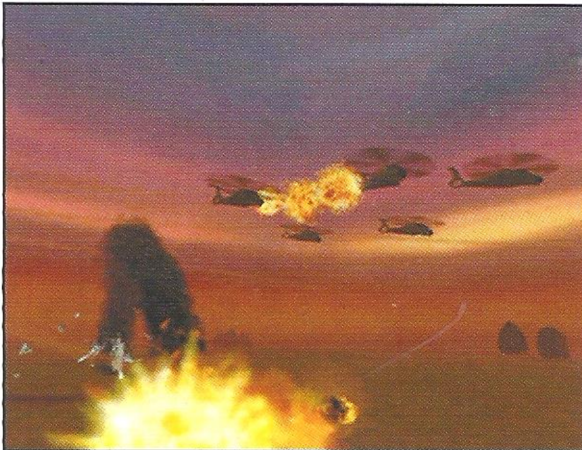


Bu askerin gözünün önünde bir BMP duruyor. Peki o buradayken diğer arkadaşları nerede?

ki her bir fitilin kovanlara elle takıldığı savaş teknolojisiyle mi uğraşıyoruz? Bu tuşlara basıp durmama rağmen oyunda hiçbir şey olmadı (en azından görülebilir bir şey olmadı). Belki de yalnızca tahrip görevlerinde kullanılmak içindir, kim bilir...

Öyle görünüyor ki tasarımcılar çok kısa, öz ve görsel olarak güzel bir oyun hazırlamak gibi iyi niyetli bir yaklaşımla işe koyulmuşlar. Ama bir yerlerde yanlış bir yola sapmışlar ve olması gerekenden on kat daha karmaşık bir oyun ortaya çıkmış. Bir birimin kontrolünü first-person perspektifinden almak için önce stratejik harita ekranına gitmeli, bir birim seçmeli ve ona çift tıklamalısınız. Oyunun hızını ayarlamanın hiçbir yolu yok, her şey o kadar çabuk olup bitiyor ki daha bir stratejiyi planlarken düşmanlarınız sizden çok daha hızlı bir şekilde hareket edip avantajlı duruma geliyor. Siz de planlarınızda önemli olan ya da olmayan tek bir birimin kontrolünü almış vaziyette kalıyorsunuz, bu arada diğer birimleriniz etrafta boş boş dolaşıyor. Bazıları doğru hareketler yapıyor, bazıları yanlış...

Tankların ve uçakların tek tek kontrol edilmesinde de pek tutarlılık yok. Genellikle doğrudan kontrolüm altında bulunan tanklar (ya da başka birimler), açıklanamaz bir şekilde ya yerlerinde kalıyorlar, ya kendi etraflarında dönüp duruyorlar ya da garip bir şekilde geri gitme kararı alıyorlar. Niçin olduğu konusunda en ufak bir fikrim yok. Kullanım kılavuzunda joystick ve klavyeyle dört çeşit kontrolden bahsediliyor; ama bunlardan hiçbiri iyi çalışmıyor, üstelik hepsi de 13 yaşındaki bir bilgisayar oyunu hastasının sahip olabileceğinden çok daha fazla kurnazlık ve çabuk refleksler gerektiriyor. Teoride bu oyuna hemen başlayıp düşmanlarınızı kolayca yok etmeye girişmeniz lazım. Ancak ne gariptir ki pratikte, rahat ilerleyen bir arcade oyununun zevkine de, gerçek bir strateji oyununun zorlu karmaşıklığına da hiçbir zaman ulaşamıyorsunuz.



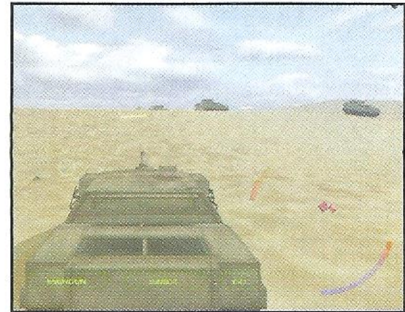
Savaş ilerledikçe oyunda harika bazı sahneler yaşanıyor; ama bu noktaya kadar gelebilmek herkese nasip olmaz.

Wargasm'i düz bir arcade oyunu olarak oynamaya kalkarsanız, düşman birimleri havaya uçurarak oldukça eğlenebilirsiniz, ama bu uzun sürmez. Eğer oyunun hareketli yanına biraz da strateji unsurları katarsanız hiç şansınız yok. Kendinizi ya her an haritadan birimlerinizin kontrolüne geçiş yaparken bulacak ya da oyunu yalnızca haritadan oynamaya kalkacaksınız. Bunun da bir mantığı yok, zaten zevkli de değil.

Bir oyuna *Wargasm* ismini verecek kadar cesareti olan bir şirket, oyunun adının vaat ettiği şeyleri yerine getirmeye de hazırlıklı olmalı; yani basit, heyecanlı ve hızlı bir savaş oyunu. Bunun yerine zayıf, karmaşık ve açıklamaları iyi yapılmamış bir oyunla karşılaşınca hayal kırıklığına uğradık.



Birimlerinizi gruplayarak birlikte hareket ettirebilirsiniz, ama bu hiç de göründüğü kadar kolay değil.



Dış görünümler sayesinde oyun, arcade havasına bürünüyor; ama kontroller maalesef her şeyi mahvediyor.

PC GAMER SON KARAR

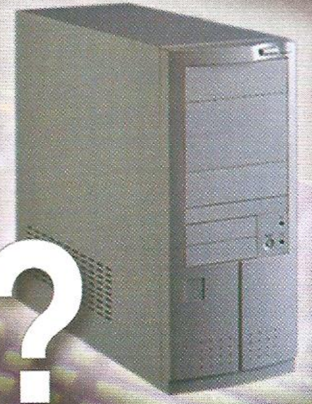
54%

ARTILAR: Grafikler çok güzel; oyunun müzikleri de gerçekten harika.

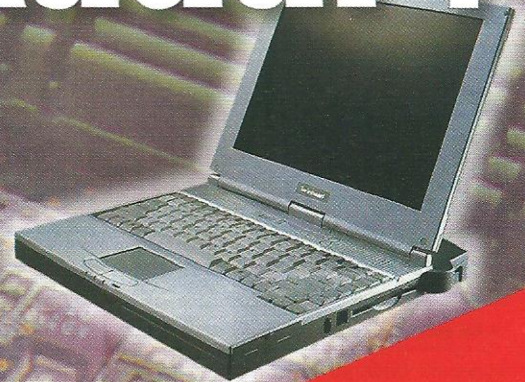
EKSİLER: Hem stratejik, hem de simulasyon modlarında arayüz korkunç; oyunun kitapçığı ve açıklamaları yetersiz.

SONUÇ: *Battlezone*'a rakip olabilecek bir oyun değil.

Bilgisayar Dünyasında Ne? Nerede? Ne kadar?











COMPUTER SHOPPING

Mayıs sayısında



FireTeam

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ**: Multitude **YAYINCI**: Multitude, (888) 689-TEAM, *www.fireteam.com* **GEREKENLER**: Windows 95/98; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 55MB hard disk alanı; 28.8Kbps modem; full-duplex ses kartı; mouse **ÖNERİLEN**: Pentium 200; 250MB hard disk alanı; 56.6Kbps modem **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ**: Seri: Hayır; Modem: Hayır; IPX: Hayır; Çoğaltılabilir: Hayır; Ücretsiz Internet Oyunu: Evet; Maksimum oyuncu sayısı: 12

Multitude, Internet üzerinde kullanılacak ilk real-time ses sistemini geliştirmek için iki yılını harcadı. Ne yazık ki, bunu kötü bir oyunda kullandılar.

Multitiude, yalnızca Internet üzerinde multi-player olarak oynanacak bir takım oyunu olan *FireTeam*'i hazırlamaya başladığı zaman öncelik verdikleri asıl konu, takım üyelerinin kendi aralarında oyun performansını etkilemeden konuşabilmelerini sağlayacak bir ses sistemi yaratmaktı. Özellikle de Internet'te takım oyunu oynamış kimseler için oldukça çekici olan bir kavram. Aynı anda hem yazı yazıp hem savaşmak imkansız olduğuna göre takım arkadaşlarınızla doğrudan doğruya konuşmak harika bir deneyim olabilir.

Artık *FireTeam* elimize ulaştığına göre bu ses sisteminin tahminimizden daha iyi çalıştığını açıklayabiliriz. Mükemmel değil; ancak çoğu zaman oyunla birlikte gelen kulaklıklar sayesinde takım arkadaşlarınızı rahat ve net bir şekilde duyabiliyorsunuz. Doğrusu çok başarılı bir çalışma; ama kullanıldığı oyunun pek güzel olmaması bu başarısını biraz gölgeliyor.

Bazıları *FireTeam*'in basit tasarımını çok rahatlatıcı bulabilir; ama *Tribes* ve *Team Fortress* gibi diğer online oyunlarla karşılaştırıldığında bazı yönlerden biraz eksik kalıyor. *FireTeam*'de iki veya üç takım (bunlardan her biri 1-4 oyuncudan oluşuyor ve en başta plazma silahına, bombalara ve mayınlara sahipler) aynı arenada mücadele ediyor ve dört farklı şekilde oynayabiliyorlar. DeathMatch ve bayrak yarışı türlerinin yanı sıra Gunball adlı futbol benzeri bir oyun türü ve BaseTag adında, kendi üssünüzü korurken düşmanınkini yok etmeye çalıştığınız bir tür bulunuyor. Ufuk çizgisinin çok gerçekçi yapılmış olması sayesinde takım arkadaşlarınız sizin göremediğiniz şeyleri görebilirler, işte bu yüzden sesle iletişim kurmak oyunda çok önemli. Üstelik Multitude, lig usulü oyunlarda ve yasal turnuvalarda kullanıcıların takımlara katılıp yarışmalarını kolaylaştırmak için çok uğraşmış.



FireTeam **sunucusunda katılabileceğiniz bir oyun bulduktan sonra sağ tıklayarak haritayı görebilirsiniz. Eğer iddialıysanız bu çok işinize yarayacak.**

Kağıt üzerinde çok güzel görünüyor; ancak pratikte pek heyecan verici değil. Sorunlardan biri oyunun hızı. Karakterler o kadar yavaş hareket ediyorlar ki sanki rüzgara karşı koşuyormuş gibi görünüyorlar. Diğer bir sorun silahların çok çeşitsiz olması; tek bir ana silahınız ve yalnızca birkaç tane alternatif silahınız olması nedeniyle sahip olduğunuz ateş gücüyle ilgili ilginç taktikler geliştirmek için fazla şansınız kalmıyor. Ayrıca kontroller de sallantıda, hareket etmek için mouse'u kullanamıyorsunuz. Mouse yalnızca herhangi bir yönde nişan almak için kullanılıyor, diğer bütün işleri öbür elinizle yapmak zorundasınız.

Birimlerin hızları, zırhları ve görüş menzilleri değişiyor, her birinin özel bir yeteneği de var.

Yalnızca online olarak oynanan bir oyunun, Internet üzerinde kendinize bir rakip bulamadığınız takdirde hiçbir işe yaramayacağını anlamak için dahi olmaya gerek yok; ama ben her kontrol edişimde aynı anda online olarak en fazla 40 kişiye rastladım; hafta içi günlerde, hele hele sabahları bu sayı tek haneli rakamlara düştü. Bir oyun hakkında online oyun sitelerinde çıkan yazılar, o oyunu oynamak için Internet'e bağlananların sayısından fazla olduğu zaman bir şeyler ters gidiyor demektir.

Peki bu ilgisizliğin sebebi ne? Sebeplerden biri *FireTeam*'i yalnızca doğrudan doğruya Multitude'dan almak zorunda olmanız olabilir. Sonra bir de ortalama *FireTeam* oyuncusunun yaklaşık 14 yaşında olması gibi gerçekler var (bir keresinde gündüz bağlandım ve sistem operatörünün bana sorduğu ilk soru niçin okulda olmadığımdı!).



Plazma silahları, bombalar, mayınlar ve benzeri güçlü silahlarla donanmış rakiplere karşı futbol oynadığınızı düşünün. Gunball oyunu işte buna benziyor. Kulağa geldiği kadar zevkli olmaması çok kötü.

40 kişinin bağlı olması durumunda bile (ki büyük ihtimalle bu 40 kişi sürekli oradadır), bir oyuna katılmanız yıllar sürebilir; oyunculardan birçoğu zaten bir oyunun içindeler ve sıralama sistemi yüzünden acemi oyuncular ancak kendileri gibi acemilerle oynayabiliyorlar. Bunun amacı da takımları dengede tutmak için acemileri deneyimlilerin oyununa sokmamak (ya da tam tersi). Aslında iyi fikir; ama oynayabileceğiniz oyuncuların sayısını daha da azaltıyor. Bir gece oynayabilmek için neredeyse bir saat bekledim, üstelik mevcut bütün oyunlara girmeye çalıştığım ve başkalarının katılması için yeni oyunlar başlattığım halde...

FireTeam hakkında birçok eleştirmen iyi şeyler yazmıştı; ama her şey meydana çıktı: Eğer oyunun beta tester'larının dörtte biri oyunu satın alsaydı, online olarak oynayanların sayısı benim gördüğümün en az 10 katı olmalıydı. *FireTeam*'in tek güzel özelliği sesle iletişim teknolojisi; inşallah Multitude bu teknolojiyi diğer şirketlere lisanslar da doğru dürüst bir oyun hazırlamak için para kazanır.

PC GAMER SON KARAR

45%

ARTILAR: Sesli iletişim gerçekten çok güzel; oyunu online oynamak isteyenler de Multitude tarafından destekleniyor.

EKSİLER: Az silah çeşidi var; rakip ya da takım arkadaşı bulunamıyor; kontrolleri de bir garip.

SONUÇ: *Tek bir iyi özelliği olması bu oyunu kurtarmaya yetmiyor.*

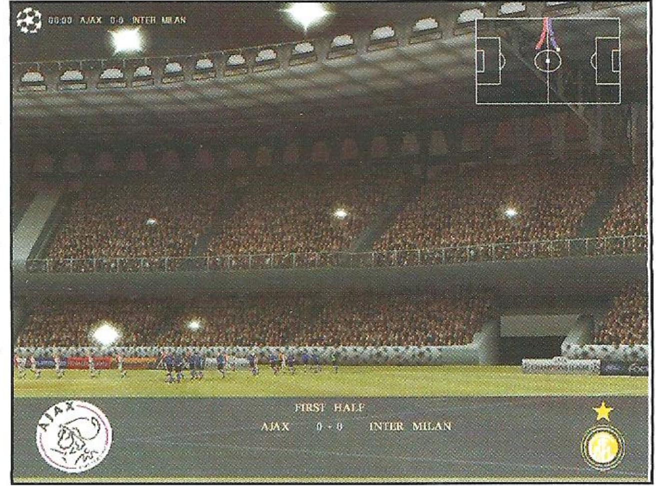
UEFA Champions League 98/99

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Silicon Dreams **YAYINCI:** EIDOS, *www.eidos.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98, Pentium 166, 16 MB RAM, 2MB SVGA ekran kartı, 4X CD-ROM sürücüsü, 50MB HD alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 266, 32 MB RAM, 4 MB 3D ekran kartı, 8X CD-ROM sürücüsü, 60 MB HD alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Galatasaray Şampiyonlar Ligi'nde çeyrek finale çıkamadı diye üzülüyor musunuz? Öyleyse şansınızı bir kez de bilgisayarınızda deneyin.

Türkiye'de bir çarşamba akşamı... Ancak bu akşamın, diğerlerinden farklı bir yanı var. Galatasaray, Şampiyonlar Liginde Avrupa devlerine kafa tutuyor ve Türk futbol takımlarının dünyada yenemeyeceği takım olmadığını kanıtlamak için mücadele ediyor. Sokaklar bomboş. Tüm ülkeyi büyük bir sessizlik kaplamış. Fakat bir süre sonra bu sessizlik sona eriyor ve tüm halk hep bir ağızdan bağırıyor: GOOOOL!

Evet, bundan daha iki ay önce tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de insanlar Şampiyonlar Ligi'yle yatıp Şampiyonlar Ligi'yle kalkıyordu. Galatasaray'ın çeyrek finalin kapısından döndüğü bu büyük organizasyon artık bilgisayarlarımızda. Önde gelen oyun firmalarından biri olan EIDOS'un bizlere sunduğu *Champions League 98/99*, sadece bu heyecanı bilgisayarlarımıza taşımakla kalmıyor, yılın her günü yaşamamızı da sağlıyor. Üstelik bu oyun, sanal ortamda da olsa, Galatasaray'ı Avrupa Şampiyonu yapabilmemiz için mükemmel bir fırsat.



Champions League 98/99'da, stadyumlar en ince ayrıntısına kadar düşünülerek hazırlanmış

Oyunun kurulumu çok kısa bir sürede tamamlanıyor ve harddisk'te oldukça az yer kaplıyor. Kurulum sırasında ilginç olan, Direct 3D, 3dfx ve software modlarının yüklenmesinin seçime bağlı olması. Örneğin 3D işlemcili bir karta sahip değilseniz, sadece software modunu yükleyerek harddiskimizin gereksiz bileşenlerle dolmasını engelleyebiliyoruz.

Oyunun demosu, televizyonda Şampiyonlar Ligi yayınının başlamak üzere olduğu hissini uyandırıyor. Demo o kadar etkili ki, biz bile oyunu ilk kez çalıştırdığımızda, bir an için kendimizi bir Türk takımının maçını seyretmek üzere televizyonun başında toplanmış bir grup taraftar gibi hissettik.

Champions League 98/99'un açılış menüsünde ilk yapılması gereken, options seçeneğinden gerekli ayarların yapılması. Oyunun hızının düşmesini engellemek için, öncelikle çözünürlük oranının dikkatle ayarlanması gerekiyor. Ne yazık ki bir çok ekran kartının performansı, oyunu yüksek çözünürlükte çalıştırmak için yeterli değil. Stadyum ayarlarında ise Avrupa'nın bir çok stadını seçebilmek mümkün.

Oyuna başlamak için açılış menüsündeki play ya da quick start seçeneklerinden birisinin seçilmesi gerekli. Takım seçmekle uğraşmak istemiyorsanız ve tek bir maç yapacaksanız, quick start seçeneği tam size göre. Ama gerçek heyecanı oyuna play seçeneğiyle başlamayı tercih ederseniz yaşayabiliyoruz. Play seçeneğinin altında bizleri beş ayrı alternatif bekliyor. Bunlardan ilk dördü, dostluk maçı yapabilmek, oyuna adını veren Şampiyonlar Ligi'ni düzenleyebilmek, farklı bir turnuvada yer alabilmek ve antreman yapabilmek. Ama asıl ilginç olanı, bir futbol oyununda ilk kez yar alan senaryo oynayabilme seçeneği. Senaryolar, finaline yaklaştığımız bu sezonki şampiyonlar ligi maçlarının ilk turunda oynanan gerçek maçlar üzerine kurulmuş. Örneğin Galatasarayın 1-0 yenilerek çeyrek finalin kapısından döndüğü Atletico Bilbao maçını, Bilbao'nun golü attığı dakikadan son-



İşte Galatasaray karşınızda ve maça başlamaya hazır.

ra oynayabiliyoruz. Buradaki amaç, bize gereken galibiyete ulaşmak için iki ya da daha fazla gol atabilmek.

Maça başlamak için takımlar seçildikten sonra, sıra seçtiğimiz takıma taktik vermeye geliyor. Takımın saha içindeki yayılımını belirleyebildiğimiz gibi, bir oyuncunun formundan memnun değilsek, o oyuncuyu yedeğe çekebiliyor ve yerine başka bir oyuncuyu ilk onbire dahil edebiliyoruz.

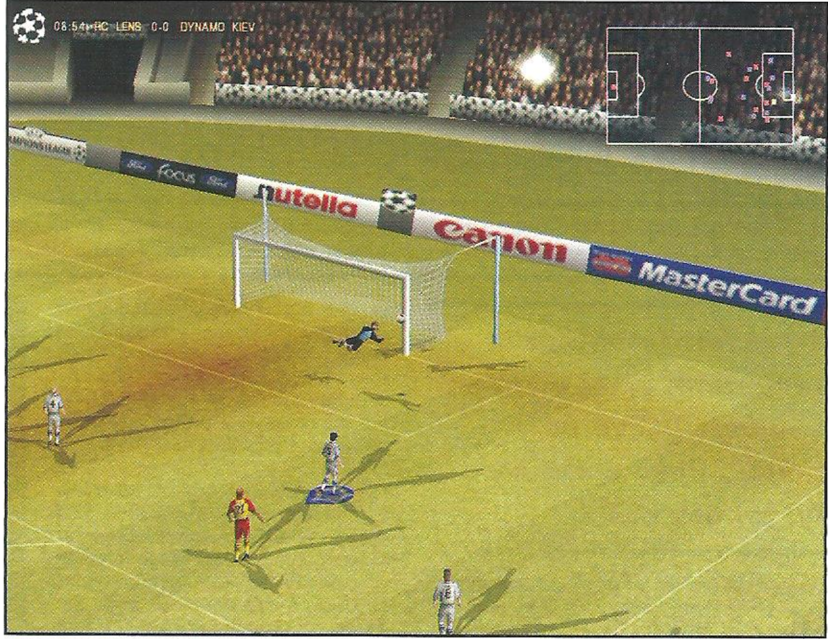
Takımımız maça hazır olduğuna göre artık maça çıkabiliriz. Maç, topun ya da kalenin seçilebilmesi için yazı-tura atılmasıyla başlıyor. Kazanan taraf istediği seçimi yapabilme şansına sahip.

Oyuncuların sahaya çıkmaya başlamasıyla birlikte, oyunun 3D grafikleri bizleri büyülemeye başlıyor. İtiraf etmek lazım ki oyunun grafikleri iyi bir 3D kartıyla bir araya geldiğinde, bu güne dek gördüğümüz yüzlerce futbol oyunu arasında ilk sıralarda yer alabilecek düzeyde. EIDOS, *Champions League 98/99* ile özellikle oyuncu modelleme ve animasyon konusunda EA Sports'un FIFA serisi ile yakaladığı başarıyı yakalamayı başarmış. Stadyumlar gerçekleriyle neredeyse bire bir örtüşüyor. Oyuncuların tipleri de teker teker gerçek oyunculara benzetilmeye çalışılmış. Örneğin oyun içinde Galatasaray'ın ilk onbirini oluşturan oyunculara baktığımız zaman bir çoğunun kim olduğunu anlayabiliyoruz. Bu da oyundaki modellemelerin başarısının en güzel ispatı.

Ne yazık ki software modu için aynı şeyleri söylemek mümkün değil. 3D ekran kartına sahip değilseniz, özellikle seyircilerin çok komik göründüğü hemen fark edeceksiniz. Oyunu software modunda oynamayı düşünüyorsanız, fazla bir şey beklemeyin. Yoksa büyük bir hayal kırıklığına uğrarsınız.

Maç sırasında bir spiker ve bir yorumcu, anlatımlarıyla bizlere yardımcı olmaya çalışıyor. Sesleri, bizim gibi FIFA serisinin ünlü spikeri John Matson'a alışmış olan oyuncular için başlangıçta biraz garip gelse de, bir iki maç sonunda onlara da alışıyoruz.

Oyun içinde futbolcuların yaptığı hareketler oldukça zengin. Röveşatadan tutun da voleye kadar her türlü artistik hareketi yapabilmek mümkün. Üstelik bu hareketleri *Fifa 99*'da olduğu gibi iki tuşa birlikte basmak yerine tek tuşa basarak yapabiliyoruz. Böylece bu tip hareketleri oyun içinde sıkça kullanma olanağı bulabiliyoruz ve oyundan aldığımız zevk iki katına çıkıyor. Kaleciler, hemen hemen tüm futbol oyunlarında olduğu gibi bilgisayar tarafından yönetiliyor. Özellikle kalecilerin gelen topu yumruklamaları ve kornere çelmeleri oldukça gerçekçi.



Oyun içinde kalecilerin yaptığı kurtarışlar oldukça gerçekçi.

Attığımız ya da yediğimiz gollerden sonra en ince ayrıntısına kadar düşünülmüş tekrar gösterimler gerçekten büyüleyici. Topu filelerle buluşturmayı başardığımız zaman, golü bir çok açıdan tekrar tekrar görebilmemiz, "ne müthiş bir gol atmışım" dememizi ve kendimizle gurur duymamızı sağlıyor ancak yediğimiz golleri bir çok defa baştan seyretmek sıkıcıve moral bozucu olabiliyor.

Maç içinde backspace tuşuna basınca karşınıza çıkan menüden oyuncu değiştirmek, taktiklerde değişiklik yapmak, o ana kadarki istatistiklere göz atmak ya da maçtan çıkmak mümkün. Ayrıca beğendiğimiz bir pozisyonu yine bu menüdeki replay seçeneğiyle tekrar izleyebiliyoruz. Bu konuda merak ettiğimiz nokta, oyunda maç içi menüsünü çıkartabilmek için neden backspace tuşunun uygun görüldüğü. Oyunu ilk kez oynayan bir oyuncu için menüyü bulmak biraz zor. Çünkü diğer futbol oyunlarında bu işlem için escape tuşu kullanılıyor ve oyuncunun eli ister istemez escape tuşuna gidiyor.

Hakem son düdüğü çaldığında, oyuncular yavaş yavaş soyunma odasının yolunu tutarken, biz de ekranda beliren istatistikleri inceleme şansına sahibiz. Bu istatistiklerde, bir futbol maçı için olabilecek her türlü bilgiye ulaşabiliyoruz.



Tarihi Galatasaray-Juventus maçını bir kez de bilgisayarınızda yaşamaya ne dersiniz?

Buraya kadar herşey çok güzel. *Champions League 98/99*, görsel açıdan bizden tam not almayı başardı. Acaba oynanabilirlik ve zorluk açısından da bu kadar başarılı mı?

Ne yazık ki bu soruya rahatlıkla evet cevabını verebilmemiz mümkün değil. Gerçi bir çok futbol oyununa göre daha oynanabilir olan oyun, EA Sports' un *FIFA 99*'uyla yarışa girdiğinde geride kalıyor. Oyunda topu ayakta tutabilmek zor. Topu alıp koşmaya başladığınızda top ayağınızdan açılıyor ve rakip takım oyuncuları rahatlıkla topu çalabiliyor. Oyuncuların kontrolü ve yönlendirilmeleri açısından da oyunun bazı sorunları var. Çapraz koşu yaptırdığımız bir futbolcuyu başka yöne koşturabilmek için çoğu zaman yoğun bir çaba göstermek gerekli. Bazen biz bu çabayı gösterirken, top çoktan rakip takıma geçmiş olabiliyor.

Champions League 98/99, genel olarak bakıldığında oldukça başarılı bir oyun. Zaten oyun piyasasında ne olduğu ya da nasıl oynandığı belli olmayan bir çok futbol oyunu kol gezerken, *Champions League 98/99* için kötü dersek, büyük bir haksızlık yapmış oluruz. Fakat oyundan yeni bir *FIFA 99* olmasını beklemek de biraz fazla. Yani futbol oyunlarının kralı hala *FIFA 99*. Ancak bundan sonra tahtını kaptırmamak için daha dikkatli olması gerekiyor. Çünkü *Champions League 98/99*, bundan sonra karşısında daha ciddi rakipler bulacağının ilk sinyallerini vermiş durumda.

PC GAMER SON KARAR

72%

ARTILAR: 3D kart ile birleşince mükemmeli yakalayan grafikler; başarılı modelleme; gerçekçilik.

EKSİLER: Oynanabilirlik açısından sorunları var; software modunda grafikler çok başarısız.

SONUÇ: *FIFA 99* ile birlikte son zamanlarda çıkan en iyi futbol oyunu. Ama daha çok yol kat etmesi gerek.

SCARS

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ**: Vivid Image **YAYINCI**: Ubi Soft, (415) 547 4000, *www.ubisoft.com* **GEREKENLER**: Windows 95/98; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 16MB RAM; 3D hızlandırıcı kart (Direct3D ya da Glide uyumlu) **ÖNERİLEN**: Pentium II 233; desteklenen ses kartları; Gamepad **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ**: Aynı ekranda iki kişi

Oyun konsollarındaki rengarenk yarış oyunları sonunda PC'ye de geldi... Peki acaba bu iyi bir şey mi?

Eğer siz ya da arkadaşlarınız oyun konsollarıyla ilgileniyorsanız, hayatınız boyunca en az bir kez oturup Super Nintendo'da *Super Mario Kart* oynamışsınızdır. *Super Mario Kart*, grafiklerinden kaybettiklerini çok zevkli olmasıyla geri kazanan bir oyundu; dümdüz pistte gokartlarla gidiyor ve yoldan bulduğunuz power-up'lar ve eşyalar sayesinde rakiplerinizi alt etmeye çalışıyordunuz. *SCARS* (*Super Combat Animal Racing Simulation*'ın garip kısaltması), *Mario Kart*'ın bir kopyası olmaktan gurur duyuyormuş gibi görünen bir oyun. Orijinalinin oyun mekaniklerini aynen taşıması bakımından güzel olsa da oyunu bir sonraki nesil PC oyunlarının seviyesine yükseltmek adına pek bir şey yapılmamış.

En iyi tahminle *SCARS*, 1999'un En Saçma Konulu Oyunu dalında bir *PC Gamer* ödülü alabilir. Konuya bakın: 3000 yılındayız ve süper bilgisayarlar dünyayı ele geçirmiş. Duygulara sahip olduktan sonra bu bilgisayarlar, sıkıcı hayatlarında biraz daha heyecan olması gerektiğine karar vermişler. Bu yüzden de bazı özellikleriyle hayvanları andıran garip arabalar yaratmışlar ve kendi zevkleri için bunları yarıştırmaya başlamışlar. Şahsen ben olsam dev gibi biyomekanik canavarları lav çukurlarının üzerinde ölümüne savaştırırdım, tabii bu benim zevkim...

Oyunun başında bir tek pistle ve birkaç arabayla sınırlısınız. Sonraki yarışlarda sıralamadaki yerinizi yükselttikçe yeni arabalar ve pistler görebiliyorsunuz. *SCARS*'ın oynanışı *Mario Kart*'a benziyor, biraz da *Wipeout XL* etkilenmeleri var. Pistler oldukça renkli ve hareketli, üstelik oraya buraya saçılmış bir sürü de power-up bulunuyor. Bir yarışı kazanmak için hızlı ve iyi araba kullanmaktan fazlasına ihtiyacınız var. Piste dağılmış bulunan silahları etkili bir şekilde kullanarak düşmanlarınız için bir baş belası haline gelmeniz gerekiyor. Bu ölüm silahları standart lazerlerden yola kuracağınız barikatlara kadar her şeyi kapsıyor. Yolda elektrikli bir bariyer oluşturan bir alet kullanabiliyorsunuz (ama dikkat etmezseniz bu alet sizi de mahvedebilir). Bunlardan kaçmak için yanlarından sıyrılmanız ya da üstlerinden zıplamanız lazım. Her araç, düşmanların ya da engellerin üzerinden kısa bir mesafe zıplama yeteneğine sahip.

Grafiklere gelince, *SCARS*'da insanların "konsol gibi renkli" dediği türden rengarenk ekranlar bulunuyor. Her şey çok parlak, canlı ve Disney filmleri gibi renkli. Pistlerin tasarımları da iyi, zaman zaman kestirme yollarla ve meraklısı için yol ayrımları ile karşılaşmanız mümkün. Glide ve Direct3D desteği oldukça iyi sağlanmış, her bir pist oldukça etkileyici görsel efektlerle donatılmış. Öyle görünüyor ki, tasarım ekibi alev ve kıvılcım efektleriyle oldukça uğraşmış, birilerini havaya uçurduğunuz zaman bunu daha iyi anlayacaksınız. Ses tasarımı biraz zayıf, müzikler ise thrash-rock arasında gidip gelen sert parçalardan ibaret, açıkçası böyle şirin ve renkli pistlere pek gitmemiş.

SCARS, bir video oyununun alelacele PC'ye uyarlanmış bir versiyonu hissini veriyor. Şifreleri girerken her harfi seçmek için fonksiyon tuşlarından yararlanmanız lazım (bu çok saçma; çünkü her PC'de klavye denilen ve üzerinde harfler olan kullanışlı bir alet bulunuyor!). Ayrıca PC tarzı multi-player seçenekleri de çok eksik, aynı bilgisayarda bölünmüş ekranda iki kişiyle sınırlı. *Mario Kart 64* ve benzer bir oyun olan *Diddy Kong Racing*'de bile aynı ekranda 4 kişi oynayabiliyordu, bu yüzden oyun bu konuda oldukça zayıf kalmış.

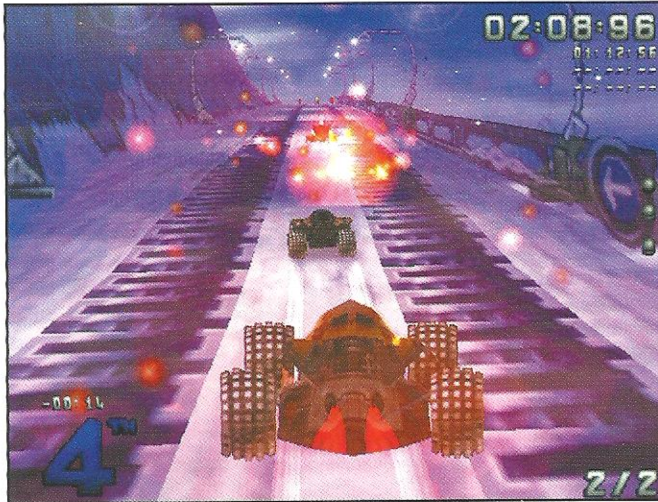
SCARS, bir F1 Racing Simulation ya da delicesine gerçekçi bir Papyrus oyunu değil; ancak son derece sağlam ve eğlenceli bir yarış. Biraz daha çaba sarf edilseymiş gerçekten çok özel bir oyun olup çıkacakmış; ancak bir kez daha konsol oyunları hastalığının sonuçlarına katlanmak zorundayız.



Saatli bomba patladığında rakip arabalar da havaya uçuyorlar. Multi-player modunda bu power-up'ları kullanmak harika, kronometre iki saniyeyi gösterene kadar bekleyin ve sonra bombayı fırlatın!



Diğer bütün yarış oyunlarında olduğu gibi *SCARS*'da da son derece kaygan buzlu bir pist var. Düşmanları patlatayım derken yolun dışına fırlamayın sakın.



Garip bir konusu ve yine garip arabalarının dışında *SCARS*'daki görsel efektleri çok seveceksiniz, özellikle de konsol oyunlarından hoşlanıyorsanız...

PC GAMER SON KARAR

68%

ARTILAR: Görsel olarak çok güzel; tamamen serbest ve kıyasıya rekabetli bir yarış var.

EKSİLER: Multi-player desteği zayıf; konsol taklidi olmaktan kurtulamıyor.

SONUÇ: *SCARS* eğlenceli bir oyun; ama diğer PC yarış oyunlarına ciddi bir rakip olamaz.

Enemy Infestation

TÜRÜ: Realtime strateji **ÜRETİCİ:** Micro Forte **YAYINCI:** Ripcord Games, (888) 797-5867, *www.ripcordgames.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 6X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 22MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** 12X CD-ROM sürücüsü; Pentium 233; 135MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri bağlantı: Hayır; Modem: Hayır; IPX: Evet; Çoğaltılabilir: Hayır; Ücretsiz Internet Oyunu: HEAT; Mplayer; Maksimum oyuncu sayısı: 4

Garip silahları olan yaratıklarla savaşma şansı *X-COM* hayranlarını heyecanlandırabilir; ama bu oyun fazlasıyla arızalı.

X-*COM*'dan esinlenerek hazırlanmış bu realtime strateji oyunu, standart bilim kurgu görüntüleriyle başlıyor. Uzayın derinliklerinde bir üsteki insanlar, binlerce uzaylının istilasına uğruyorlar. Ancak oyunu hazırlayan Micro Forte, işleri canlandırmak için birkaç değişiklik yapmış. En garibi de, birkaç istisna dışında, bir göreve başladığınızda silahlarınızın işgalciler üzerinde ne kadar etkili olacağını kesinlikle bilmemeniz. Mesela bir önceki görevde hafif de olsa hasar veren ray gun adlı silah, bir sonraki görevde yaratıkların büyümelerine hatta çoğalmalarına neden olabilir. Daha da sonraki görevde yaratıkların küçülmesine yol açabilir.

Bazı oyunseverler bu şüphenin getirdiği heyecanı istemeyebilirler; ama bence olaya bir nebze gerçekçilik katan bir unsur. Özellikle de "silahlarınızın" arasında saç spreylerinden yangın söndürücülere, soda kutularından TV uzaktan kumandalarına kadar her şeyin olduğu anlamına gelmesi bakımından ilginç. Herkesin çeşitli uzmanlık alanları bulunuyor: Mesela kimyacılar silahlarını geliştirebiliyor, doktorlar çevredeki yaralıları iyileştiriyor, biyologlar düşmanlara hastalık bulaştırmak için virüsler üretebiliyor, askerler de silahları kullanmak ve teke tek dövüşmek gibi işlere yarıyorlar.



Robotlar belirgin şekilde insanlardan daha fazla hasar kaldırabiliyorlar, eğer fazla zarar görürlerse tamirci tarafından tamir edilmeleri mümkün.

Oyundaki 26 tane tek kişilik görevin hemen hepsinde işiniz çok zor. Yaralanan adamlarınızı Medical Lab'e götürerek tamamen tedavi edebilirsiniz.

Ancak karşınıza dikilen en büyük zorluk işgalcilerin sayıca üstünlüğü ya da en iyi stratejiyi belirlemek değil, saçma sapan bir arayüzle ve adamların yerlede sürünen yapay zeka düzeyleriyle uğraşmak. Yaratıkları savuşturmak için adamlarınızla tek tek bebek gibi uğraşmanız gerekiyor. Eğer bir kolonisti "guard" moduna geçirir (ki lazerler ve roketatarlar gibi uzun menzilli silahlara sahipken fazla yaklaşıp gereksiz yara almamaları için bunu sık sık yapacaksınız) ve sonra başka bir yere yollarsanız varacağı yere gidene kadar kesinlikle durmuyor, saldırıya uğrasa bile... Saldırıya uğrayan kolonistler kolaydaki bir silahı kullanmak yerine kitle imha silahlarına (küçücük bir yaratığa roketatarla saldırmak gibi) başvuruyorlar ve bunu önlemenin tek yolu, adamları seçerek Hit komutunu vermek. Ancak savaş bütün şiddetiyle devam ederken bir sürü adama bu komutu vermekle uğraşmak çok zorlu bir iş haline gelebiliyor.

Bir odaya girmeye ya da bir asansör kullanmaya çalıştığınızda adamlarınızın çok kibar olduklarını fark ediyorsunuz; çünkü içeri teker teker giriyorlar ve yaratıklar için resmen boy hedefi durumuna düşüyorlar. Normal kapılarda, yavaşlık zaman zaman sinir bozsa da bu anlaşılabilir; ama asansörlerde son derece aptalca. Bir koloniste yeni bir yetenek kazandırmak için yanında bir kitap taşıtmanız gerekiyor; ama kitap taşırken aynı anda silah taşıyamıyor. İyi de, adamlarınız bir silah taşırken aynı anda yaralı bir askeri de yanlarında taşıyabiliyorlar! Galiba kitaplarımız biraz iri kıyım...

Oyunda ayrıca realtime stratejilerin en kötü özelliklerinden biri de bulunuyor: Önceden grupladığınız adamları tek tuşa basarak seçmek istediğiniz zaman ekran, otomatik olarak o gruba odaklanıyor. Grupları bir yere göndermek istediğiniz zaman hepsinin ekranın ortasında olması gerekiyorsa, birimleri gruplamanın ne anlamı kaldı ki?

Oldukça sırıtan birkaç eksiklik daha var. Mesela oyunun hızını ya da zorluğunu değiştirmek mümkün değil. Ayrıca müziği de sürekli kapalı tutamıyorsunuz, yeni bir göreve başladığınızda ya da yükleme yaptığınızda müzik yeniden başlıyor!



Aynı anda 14 adamı kontrol etmek sizi oldukça zorlayabilir, ama biraz alıştırmayla bunlardan herhangi biri tehlikeye atılmadan onu kurtarmanız mümkün olacaktır.



Adamlarınızı dar bir alana toplarsanız, kontrol etmek için tek bir tanesini seçmenin ne kadar zor olduğunu anlayacaksınız.

Bu kadar kötü özellik, bir oyunu yerlerde sürüklemeye yetmeli; ama ben *Enemy Infestation*'ın konusunu (çok klişe olsa da) tek kişilik görevleri oynamaya yetecek kadar ilginç buldum. Bu güzel bir şey; çünkü multi-player oyunda ne gariptir ki yalnızca yardımlaşmalı olarak oynayabiliyorsunuz, DeathMatch seçeneği yok. *Enemy Infestation* ortalamanın biraz üstüne çıkabilen bir oyun; ancak eğer bu türde çıkan bütün oyunları oynama takıntısı olan bir realtime delisi değilseniz, satın almanız için pek bir neden yok.

PC GAMER SON KARAR

52%

ARTILAR: Hikayesi güzel; silah efektleri de ilginç hazırlanmış.

EKSİLER: Tasarım hataları yüzünden oynaması zorlaşıyor; seslendirme iyi yapılmamış; zorluk ve hız ayarları da yok.

SONUÇ: Eğer biri size hediye ederse oynamaya değebilir...belki.



MAVİ DONANIM
Deep Computer Systems

Rıhtım Cad.
Baş Çavuş Sok.
Bayraktar İş Hanı
Kat: 2 No: 15
Kadıköy - İSTANBUL
Tel:(0.216) 348 94 54(Pbx)
Fax: 349 96 61

e-mail:info@mavidonanim.com
http://www.mavidonanim.com

Medium

INTEL i440LX AGP AT ANAKART PPGA
32 MB SDRAM
4 MB S3 TRIO 3D AGP2X EKRAN KARTI
14" PHILIPS DIGITAL MONİTÖR
3.2 GB IDE UDMA HARDDISK
1.44 MB 3.5" FLOPPY
MINI TOWER KASA
Q TR WIN 95 KLAVYE AT
A4 TECH SCROLL INTERNET MOUSE
36X TOSHIBA CDROM
16 BIT SES KARTI (Hop.+Mic.)

INTEL CEL 333-128 K........: $ 557+KDV
INTEL CEL 366-128 K........: $ 567+KDV
INTEL CEL 400-128 K........: $ 595+KDV
INTEL CEL 433-128 K........: $ 646+KDV

Magic

ELPINA ALL IN 1 ANAKART
32 MB SDRAM
8 MB AGP EKRAN KARTI 3D ONBOARD
14" KFC 0.28 DIGITAL MONİTÖR
6.4 GB WESTERN DIGITAL HARDDISK
1.44 MB 3.5" FLOPPY
ATX KASA
Q TR WIN 95 KLAVYE PS2
A4 TECH SCROLL INTERNET MOUSE
40X PHILIPS CDROM
32 BIT WAVE TABLE SES KARTI
SAMSUNG SPEAKER
56 K MODEM ON BOARD

INTEL PII 350-512 K..........: $ 710+KDV
INTEL PII 400-512 K..........: $ 797+KDV
INTEL PIII 450-512 K.........: $ 899+KDV
INTEL PIII 500-512K..........: $ 962+KDV

Advanced

INTEL i440 BX ATX 100 Mhz ANAKART
32 MB SDRAM
8 MB INTEL 740 AGP EKRAN KARTI
15" PHILIPS DIGITAL MONİTÖR
4.3 GB IDE UDMA HARDDISK
1.44 MB 3.5" FLOPPY
ATX MIDI TOWER KASA
Q TR WIN 95 KLAVYE PS2
A4 TECH SCROLL INTERNET MOUSE
48X CREATIVE INFRA CDROM
CREATIVE SB 16 SES KARTI
120 WATT SPEAKER

INTEL PII 350-512 K........: $ 812+KDV
INTEL PII 400-512 K........: $ 899+KDV
INTEL PIII 450-512 K......: $ 1088+KDV
INTEL PIII 500-512 K......: $ 1341+KDV

Extra Game

INTEL i440 BX ATX 100 Mhz ANAKART
64 MB PC 100 SDRAM
16 MB 3DFX VOODOO III EKRAN KARTI
15" PHILIPS DIGITAL MONİTÖR
6.4 GB IDE UDMA HARDDISK
1.44 MB 3.5" FLOPPY
ATX MIDI TOWER KASA
Q TR WIN 95 KLAVYE PS 2
A4 TECH SCROLL INTERNET MOUSE
CREATIVE LIVE VALUE SES KARTI
4X DVD
300 WATT SPEAKER

INTEL PII 350-512 K......: $ 1057+KDV
INTEL PII 400-512 K......: $ 1144+KDV
INTEL PIII 450-512 K......: $ 1333+KDV
INTEL PIII 500-512K ......: $ 1586+KDV

ANAKART

INTEL 440 LX/AT/ATX PPGA 370	58
INTEL 440 BX ATX 100 Mhz	83
ELPINA ALL IN 1 8mbvga+ses+56k mod	95
DFI i440 LX ATX PPGA	76
ABIT BH6 i440 BX 100 Mhz	97
ABIT ZM6 i440 100Mhz PPGA	101
ABIT BX6 i440BX 100Mhz V2.0	110
ASUS P2B i440BX 100 Mhz	139
GIGABYTE 6LMM7 8mbvga+Ses PPGA	133
GIGABYTE BX 2000	124
GIGABYTE i440 BXC ATX 100 Mhz	102
GIGABYTE i440 BXE ATX 100 Mhz	110
GIGABYTE i440 BX SCSI 100 Mhz	221
GIGABYTE i440 BX Dual SCSI 100 Mhz	294

CPU

INTEL CELERON 333-128K cache	74
INTEL CELERON 366-128K cache	86
INTEL CELERON 400-128K cache	117
INTEL CELERON 433-128 K cache	168
INTEL PII 350	185
INTEL PII 400	272
INTEL PIII 450	461
INTEL P III 500	714

RAM

32 MB SDRAM	44
32 MB PC 100 SDRAM	44
64 MB PC 100 SDRAM	85
128 MB PC 100 SDRAM	181

EKRAN KARTI

4 MB S3 VIRGE DX PCI	21
4 MB S3 VIRGE GX2/ Trio 3D AGP	24
8 MB ASUS V3000 ZX AGP TV In/Out	83
8 MB INTEL 740 AGP	41
8 MB SPARKLE S3 SAVAGE TV Out	57
16 MB ASUS V3400 TNT TV In/Out	156
16 MB DIAMOND VIPER 550 TNT	131
16 MB DIAMOND VIPER TNT Tv/Out	142
16 MB DIAMOND FUSION Vga+3dfx	130
16 MB GIGABYTE BANSHEE Vga+3dfx	106
16 MB CREATIVE BANSHEE Vga+3dfx	114
16 MB CREATIVE TNT	108
16 MB SPARKLE BANSHEE	92
16 MB 3dfx+Voodoo III 2000+Vga	133
16 MB STB VELOCITY TNT TV-OUT	166

MONİTÖR

14" KFC DIGITAL 0.28 NI/LR	116
14" HYUNDAI DIGITAL	125
14" PHILIPS DIGITAL	125
14" SAMSUNG 410 B	131
15" HYUNDAI DIGITAL	166
15" KFC 0.28 DIGITAL 1280x1024 OSD	149
15" PHILIPS DIGITAL	167
15" CTX VL 510 DIGITAL	176
15" SONY EST DIGITAL	255
15" SAMSUNG 510 S	181
17" KFC OSD 0.28	238
17" HYUNDAI DIGITAL	299
17" PHILIPS DIGITAL 107e	277
17" SAMSUNG 710 S	307
17" CTX DIGITAL	291
17" SONY GST	455
17" SONY EST	387

HARDDISK

3.2 GB QUANTUM UDMA	104
3.2 GB SEAGATE UDMA	103
3.4 GB MAXTOR UDMA	109
4.3 GB QUANTUM UDMA	123
6.4 GB SEAGATE UDMA	135
6.4 GB WESTERN DIGITAL UDMA	138
8.4 GB WESTERN DIGITAL UDMA	152
10.1 GB IBM UDMA	194
10.1 GB QUANTUM UDMA	194

FLOPPY

1.44 MB 3.5" FLOPPY	14

KASA

ATX MIDI TOWER KASA	38
ATX PROMEDIA	59
MINI TOWER KASA	21
ASUS T5 ATX KASA	62

KLAVYE

Q TR WIN 95 KLAVYE AT/PS2	8
LOGITECH CORDLESS DESKTOP	114

MOUSE

A4 TECH COMBO MOUSE	6
A4 TECH SCROLL 4D+MOUSE	17

CD ROM

35X TOSHIBA	47
40X GOLDSTAR	55
48X PHILIPS	67
40X PHILIPS	51
48X CREATIVE INFRA	66
HITACHI DVD/No Mpeg Card	127
CREATIVE DVD ENCORE DxR2 5X	251

SES KARTI

16 BIT PLUG&PLAY FULLDUPLEX	10
16 BIT PACK (HOP+MIC)ISA	15
CREATIVE SB 16	22
DIAMOND MONSTER SOUND MX300	78
CREATIVE PCI 64	26
CREATIVE SB LIVE VALUE	60
CREATIVE PCI 128	47

SPEAKER

40 WATT SAMSUNG	12
200 WATT SAMSUNG	46
120 WATT JAZZ	11
600 WATT JAZZ	48
CREATIVE PC WORKS 4+1	104
300 WATT VEGA/SATA	23

FAX MODEM

33600 ROCKWELL /V	27
56 K INCA ROCKWELL PCI V90 INT/V	38
56 K AZTECH PCI V90 INT./V	42
56 K APACHE V90 INT./V	48
56 K USR SPORTSER INT./V	120
56 K 3COM USR V90 EXT./V	135
56 K 3COM USR MESSAGE V90	156
56 K SYSGRATION EXTERNAL	62

TV & RADYO KARTI

INCA BT 848 TV+UK+CAP+TXT	63
HAUPPAGE PRIMIO TV	110
MIRO VIDEO TV+CAP+TXT	110
AVER MEDIA TV RADYOLU	95
INCA BT 878 Tv+Uk+Cap+Txt+Radio	82

3DFX KARTI

12 MB DIAMOND MONSTER II	142
16 MB 3dfx Voodoo III 2000+ Vga	133
12 MB SPARKLE VOODOO II	103
12 MB PROLINK VOODOO II	103

ETHERNET & HUB

10 MBIT ISA COMBO	11
10 MBIT PCI COMBO	11
10 MBIT CNET PCI	15
10/100 MBIT CNET PCI UTP	29
10/100 MBIT 3COM PCI UTP	61
8 PORT UTP HUB	30
16 PORT UTP HUB	69

YAZICI

HP 695 C	180
HP 710C	221
HP 895C	328
HP 1175 C copy+scan+fax	923
HP 1100 Laser Jet	428
HP 2100 Laser Jet	797
CANON BJC 250	122
LEXMARK 1100	99
LEXMARK 3200	167
LEXMARK 5000	180
LEXMARK 5700	241

SCANNER

MUSTEK PARAGON 6000 P	56
MUSTEK PARAGON 6000 SP	86
MUSTEK PARAGON 12000 P	89
MUSTEK PARAGON 12000 SP	137
MUSTEK PARAGON 600 USB	78
MUSTEK DIA Tarama Aparatı	68

INTERNET PAKETİ

SUPERONLINE 1 AY SINIRSIZ	39
SUPERONLINE 3 AY SINIRSIZ	106
SUPERONLINE 6 AY SINIRSIZ	189
SUPERONLINE 12 AY SINIRSIZ	328

İŞLETİM SİSTEMİ

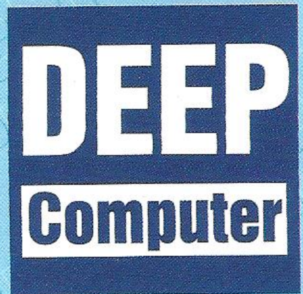
WINDOWS 98 Türkçe	89
WINDOWS 98 İngilizce	89
WINDOWS NT 4.0 Workstation	182

CD REC/REWRITER

MITSUMI CDRW 4X2X8 IDE	281
MITSUMI CDRW 2X2X4	261
YAMAHA CDRW 4X2X6 IDE	341
YAMAHA CDRW 4X2X6 SCSI	341
YAMAHA CDRW 16X4X4 SCSI	366
PHILIPS CDRW 6X2X2	261
HP 7200E 6X2X2 CDRW	449
HP 8100i 24X2X4 CDRW	429
ACER CDRW 2X2X6	271

UPS

300 V/A APC BACK	80
500 V/A APC BACK	91
600 V/A MAINPOWER	83



bizi DEEP'e çeken birşeyler VAR !

- ✓Fiyatlarımız US Dolar cinsindendir.
- ✓Ürünlerimiz en az bir (1) yıl garantilid
- ✓Fiyatlarımıza %15 KDV ilave edilecektir. Bazı ürünlerimizde KDV oranı % 23'tür.
- ✓Yukarıdaki markalar ait oldukları firmalara tescillidir.
- ✓Fiyatlarımız stoklarımızla sınırlı olup, haber verilmeksizin fiyat değiştirme hakkımız saklıdır.

Banka Hesap Numaralarımız:
Garanti Bankası Kadıköy Şubesi
USD: 9011993-4
TL: 6202262-9

Türkiye İş Bankası Kadıköy Şubesi
USD: 1187-23339
TL: 1187-1356045

Donanımınızdaki sorunlar yüreğinize dert oluyorsa ve kara kara düşünmekten oyun oynamaya bile vakit yoksa Sadece tek bir şey olabilir dertlere deva...

Donanım

Bu ay eski hızımıza ulaşıyoruz. 3D kartların yokluğunda sakin ve huzurlu geçen günlerimiz artık 3D piyasasının ölümcül rekabetiyle dolup taşacak. Bu heyecanlı tempo için biraz hazırlık yaptık. Test sistemimizi 128MB RAM'e sahip bir PII 350'ye upgrade ettik. Ardından ana benchmark'ımız 3DMark 99 Pro'nun yeni versiyonu olan 3DMark 99 Max Pro'yu kullanmaya başladık. Ancak bu yeni versiyonun Voodoo3'lerde hatalı sonuçlar verdiğini görünce bu kararımızdan vazgeçtik. Ayrıca *Quake* testlerimizde Demo1 testine ek olarak Crusher testine de başladık. Crusher'ın Demo1'den farkı 3D kartı çok daha fazla zorlayan bir demo olması. Bunun dışında *Shogo*'yu revizyona aldık. Monolith benchmark üzerindeki iyileştirmeleri tamamlar tamamlamaz bu testi yapmaya devam edeceğiz.

Elimize ilk olarak ulaşan Voodoo3 2000, Asus V3800 ve ardından gelen Voodoo3 3000 bizi oldukça yordu. Hem de ne yormak, günler ve geceler boyu testlerimizi tekrarladık ve onları neredeyse elimizdeki tüm 3D oyunlarla denedik. Elbette ki zevkliydi; ama bir o kadarda yorucu.

Gelecek ay diğer TNT2 kartlar, Voodoo3 3500 ve ATI Rage Fury ile karşınızda olacağız.

Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *boot*'un (artık ismi *Maksimum PC*) geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve bootMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.

İçindekiler

Haberler, İlk İzlenimler, Trendler

İncelemeler

Teknik Sorular ve Cevaplar

Apple oyun piyasasina Giriyor: PC Gamer, G3 Gamer mı olacak?

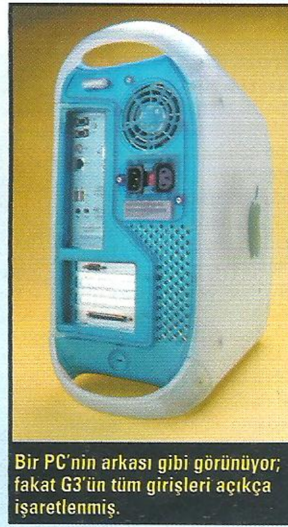
■ Apple yeni G3 serisi ile oyunları ciddiye alıyor, peki oyuncular G3'ü ciddiye alacaklar mı?

Son MACWORLD EXPO fuarında Apple yetkilileri, yeni Macintosh G3 bilgisayarını güvenilir bir oyun platformu olarak sundular. Normal şartlar altında böyle bir iddia *PC Gamer* tarafından önemsenmezdi ancak Apple'ın bu sefer ATI Rage 128 3D kartını kullandığını öğrenince onu test edip bunun gerçekten doğru olup olmadığını öğrenmek istedik.

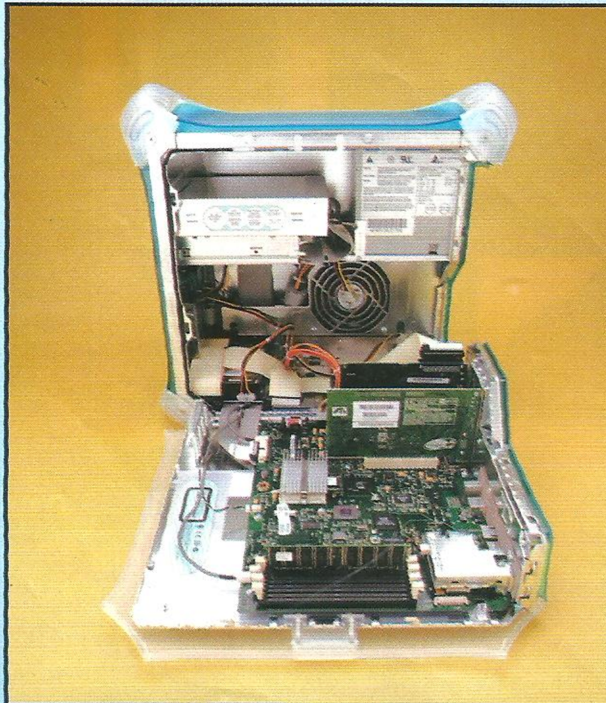
Bir G3 elegeçirmek için duyduğumuz tutkuyla Elma Bilgisayar'ı arayınca bizi kırmadılar. İlgilenip 350Mhz bir G3'ü yollayacamlarını söylediler. Hemen bir gün sonra elma yeşili güzel kutusunda G3 ofisimize teşrif etti. Hep birlikte çevresini sarıp bu yabancıyı süzmeye başladık.

Acaba bu küçük mavi canavarın sırrı neydi? Bilinen eski Mac'in modern bir kasanın içine oturtulmuş hali mi, yoksa tatmin edici ve hızlandırılmış bir oyun makinesi mi?

Aslında bütün editörlerimiz G3'ün kasa tasarımından ve şeklinden biraz çekindiler. O alıştığımız bej kasalardan o kadar farklıydı ki bilgisayar mıydı, yoksa bir cins oyuncak mı? Kasa dizaynının ne kadar doğru ve şık düşünüldüğünü ve ne kadar fonksiyonel olduğunu görünce önyargılarımız kayboldu.



Bir PC'nin arkası gibi görünüyor; fakat G3'ün tüm girişleri açıkça işaretlenmiş.



PC üreticileri, 20 sene sonra gelecekte nasıl iyi kasa yapılması gerektiğini sonunda idrak ettiler. Bir dakika, gelecekte değiliz... Bu yeni G3!

Bu tuhaf ama çekici kasayı açmak için tüm yapılması gereken sadece yanındaki kolu çekmek; kasanın tüm sağ kapağı aşağıya doğru açılarak kapağın üzerine monte edilmiş anakarta şaşılacak derecede kolay erişim sağlıyor. Bizler çalıştığımız PC'lerde yaptığımız bir upgrade'den çizilmiş parmaklarımız ve sıyrılmış vidalarla çıkmaya alıştığımızdan bazı PC kasa üreticilerinin benzer bir modeli yapmalarını sadece ümit edebiliyoruz.

Kasa açıldığında bir PC'nin içini bilen birine ürkütücü derecede benzer görünen bir anakart ile karşılaştık. Hafıza slotları bile önceki Mac sistemlerindeki zorluğun tersine ulaşılması kolaydı. Ve ortalama bir PC'de olduğu gibi üç PCI slotu anakartın üzerindeydi, birinde SCSI kartı olduğundan ikisi boştu. Endüstri standartındaki üç PCI slotuna ek olarak biraz AGP slotu gibi görünen dördüncü bir slot vardı; aslında bu sistemdeki ATI Rage 128 grafik hızlandırıcıya ayrılmış (aşağı yukarı AGP 1x slotuna eşit) 66 Mhz bir PCI slotu idi.

Bu yeni G3'ün içinde görmeyi umduğumuz bir parça, özellikle meşhur İmac'te olmadığı için o kadar tantana yapıldıktan sonra, disket sürücü idi. Sisteme bir ZIP drive eklenmişti ancak disket sürücüsü olmaması çok büyük bir eksikti. ZIP drive'ların yavaş yavaş disket'lerin yerini aldığını biliyoruz. Ancak disket sürücüler tarihe karışana kadar herkesin bir disket sürücüye ihtiyaç duyacağı açık. Açıkçası en iyi Apple olarak lanse edilen böyle bir sistemin sunması gerekenler arasında bir disket sürücünün olması gerektiğini düşünüyoruz. Elbette ki siz ekstradan bunu ekleyebiliyorsunuz. Ama insan böyle şık bir aleti aldıktan sonra gidipte "bir disket sürücü verirmisiniz lütfen" derken kendini iyi hissetmez herhalde.

İmac'ten alınan diğer şanssız bir kopya ise G3'ün mouse'u idi. Bir PC kullanıcısı için Macintosh'un tek tuşlu mouse'una alışmak yeterince zor, G3 ile gelen bu oldukça küçük ve form dışı hokey topunu kavramak neredeyse imkansız. Ancak bazı firmalar bu mouse'un üstüne oturan ve standart mouse görünümü ve rahatlığını veren parçalar üretiyorlar. Biz PC merkezli oyuncular emin olmak istediğimizden ve de aşırı eleştirel olmamak için G3'ü *PC Gamer*'ın grafik kadrosuna (bir haftada yaklaşık 80 saatlerini Mac'lerde geçiren grup) verdik ve düşüncelerini sorduk. Sonuçlar ay-



İmac'in çıkışıyla Apple, kullanıcılar üzerinde görünümün büyük bir etkisi olduğunu daha iyi anladı. İmac'te olduğu gibi G3 de bilim kurgu filmlerinden çıkmış gibi görünüyor. hoşlanın ya da hoşlanmayın kasanın etki yarattığı bir gerçek.

nıydı: Mouse, oyunlar veya profesyonel kullanım için kabul edilebilir değildi. Gerçekten de grafiker grubumuz, bu mouse'u *Photoshop*'taki detaylı çalışmalar için o kadar kullanışsız buldular ki bunu, bilinen başka bir mouse ile değiştirdiler ve hokey topunu toz toplamaya bıraktılar.

Sistem Özellikleri

SİSTEM
İşlemci: 350MHz PowerPC G3
RAM: 128MB PC100 SDRAM
Ön Bellek: 1MB level 2

Depolama
Hard Disk: 12GB UltraATA SCSI
CD-ROM: 24x-max

ARABİRİMLER
İki adet 400-Mbps FireWire port
İki adet 12Mbps USB port
Apple ADB port
Built-in 10/100Base-T Ethernet Kartı
4 adet PCI slotu: 3 adet 33MHz slot (ikisi boş) ve 1 adet 66MHz slot (Rage 128)

GRAFİK
Ekran kartı: ATI Rage 128
Monitor: 17" Apple CRT

SES
Hoparlör Sistemi: Integrated (external hoparlör bağlama olanağı)

DİĞER
Apple USB Klavye ve Apple USB Mouse

Bir floppy'nin veya Zip drive yokluğunun eksikliğini ve iyi dizayn edilmemiş mouse'un şaşkınlığını atlattıktan sonra dergimizin Mac ustaları, tüm sistem performansından kendilerini oldukça etkilenmiş buldular. Kısaca yeni G3, onların kullandığı ve gördükleri en hızlı Macintosh.

Şimdi asıl büyük soruya gelelim: Yeni G3, oyun makinesi olarak nasıl ayakta kalacak? Bunun cevabı Apple'ın dışında oyun geliştiricilerinde bulunmakta: G3 güçlü bir makine; ama oyun üreticileri onu ciddiye alıp software (yazılım) üretmezse, iyi bir oyun platformu olmayacak. *Half-Life, Baldur's Gate* gibi oyunların G3 versiyonu çok iyi giderdi; ancak baskı zamanında bu büyükler mevcut değildi. Elimize ulaşan çok az Mac oyununu oynayabildik: id software'den *Quake*, Reality bytes'dan *Vengeance*, Epic'in *Unreal* ve Bungie'nin *Myth II.*

Her durumda kare sayısı oldukça iyiydi. İyi bir hızlandırıcıya sahip 350 mhz bir Pentium II'den bekleyebileceğinizden fazlası değil, mesela *Quake* için G3 640x480 çözünürlükte 61.7 kare sayısı verdi; bizim Voodoo2 kartlı Pentium II 350'ümüz 63.7 verdi. Bununla birlikte grafikte bir problem gördük; üç boyutlu grafiklerde, 32 bit'te renkler çok iyiyken (gördüğümüz en iyi gerçek renk render'larından biriydi) 16 bit oyunlara geçildiğinde görüntü kalitesinde epey bir düşüş oluyordu.

Bu donanımın kalbinde bir ATI Rage 128, Apple'ın G3 için seçtiği 2D/3D hızlandırıcı yatıyordu. Şüphesiz yetenekli bir model, denediğimiz PC versiyonu bizi RIVA TNT ile yalın güç olarak aynı değerde olduğuna ikna etti. Ancak kartın 16 bit görüntü kullanan *Quake* ve *Myth II* gibi oyunlarla ciddi problemleri var gibi görünüyor. Bu oyunlarda görebileceğimiz en kötü dithering problemlerle karşılaştık, sanki anteni iyi ayarlanmamış bir televizyondaki karlanma gibi. Yüksek çözünürlüklerde problem pek açık değildi; ama 800x600 veya altındaki çözünürlüklerde distorsiyon dikkat dağıtıcı.

ATI, bu problemin farkında olduğunu ve update edilmiş driver'lar ile bu problemi büyük ölçüde çözebildiğini söylüyor, tabii sadece PC versiyonunda. Bu problemin G3 çıkmadan kimse tarafından fark edilmemiş olmasına inanmak zor ve G3 kullanıcısının bunun çözümünü ne zaman alacağına dair bir yazı da yok.

İşin bir de maliyet yönü var. Bizim baktığımız G3 350 mhz, monitör, harici hoparlörler, joystick veya game pad hariç olmak üzere 2999 dolar fiyata sahip. Bu kadar paraya iyi bir monitöre ve bütün extralara sahip 450 mhz Pentium II alabilirsiniz, çok daha fazla oyun seçeneğiniz de olur.

Güçlü işlemcisi ve 3D hızlandırıcısı standart gelen G3, şüphesiz doğru yönde doğru bir atılım. Ancak fiyatı düşmedikçe ve onun için mümkün oyunları fazla mevcut olmadıkça oyun makinesi olarak tavsiye edemeyeceğiz.

3DFX

Voodoo3 2000 & 3000

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

ÜRETİCİ FİRMA: 3dfx, *www.3dfx.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Ölçsancad, (0 212) 280 97 61 **FİYATI:** Voodoo3 2000 OEM 139$, Box 149$; Voodoo3 3000 214$

3dfx, Voodoo3 2000 ve 3000 işlemcileri ile TNT2'ye karşı ikinci roundu kazandı.

İşte beklenen an geldi. Aylardır tartışma konusu olan ve herkesi heyecanla bekleten Voodoo3 karşınızda. Dergimizi takip edenler bugüne dek yapılan tartışmaları hatırlarlar. 3dfx'in STB'yi alması, Voodoo3'lerin 32-bit renkleri ve benzeri teknolojik yenilikleri desteklemeyecek olması gibi konular uzun süre gündemi işgal etti. Ama tümü geride kaldı. Şimdi Voodoo3 test sistemimizde ve neyin doğru olduğuna karar verebiliriz.

Voodoo3 2000 143Mhz ve Voodoo3 3000 166Mhz hızına sahip. Voodoo3 3500 ise 183 Mhz hızında olacak. Bu hızlar bir kaç yıl öncesine dek bize inanılmaz gelirdi. Bu gidişle ekran kartları çekirdek hızı olarak işlemcileri zorlayacak gibi görünüyor. Zaten Voodoo3'lerin tümü işlemciler gibi 0.25mikron teknolojisine sahipler. Onların bu yüksek hızlara çıkabilmelerini sağlayanda bu teknoloji.

Voodoo3 2000, 3dfx' in hesaplı işlemcisi. Ucuz fiyata sahip olması ve PCI versiyonunun bulunması onu eski bilgisayarları için yeni bir ekran kartı arayanlar için cazip hale getiriyor. Ayrıca OEM bilgisayar üreticileri için uygun fiyatıyla iyi bir alternatif olacak gibi görünüyor. Bize gelen Voodoo3 2000, OEM ve AGP bir modeldi.

Voodoo3 2000'in diğer modellere göre iki temel eksikliği var. Birincisi Voodoo3 3000 ve 3500'de 350MHz olan RAMDAC hızının 300MHz olması. Diğeri ise TV ve S-Video çıkışının olmaması. Aslında bunlar çok büyük kayıplar değil. Zaten performans olarak Voodoo3 3000'in altında değil.

Voodoo3 3000 ise 2000 ve 3500 arasında bir geçiş modeli olarak gözüküyor Voodoo3 3000'in PCI veya OEM versiyonu bulunmuyor. Kartla birlikte *Fifa 99*, *Unreal* ve *Descent 3* oyunları geliyor. Bu açıdan 3dfx oldukça başarılı bir iş çıkarmış gözüküyor çünkü üç oyunda bizlerin ağzını sulandıracak kalitede. Voodoo3 3000'de bizi şaşırtan üzerindeki ısı giderici oldu. Voodoo3 3000 bugüne dek gördüğümüz en büyük ısı gidericiye sahip. Son anda yetiştiğinden bu kartın resmini sayfamıza koyamadık. 7.5cm'e 5cm'e bu parça yerine bir fan takılması heralde daha mantıklı olurdu. Çünkü kart inanılmaz derecede ısınıyor Buna rağmen kartın kitlenmelere yol açmaması oldukça iyi. Ama Voodoo3 3000'inizi overclock etmeyi düşünüyorsanız şimdiden vaz geçin.

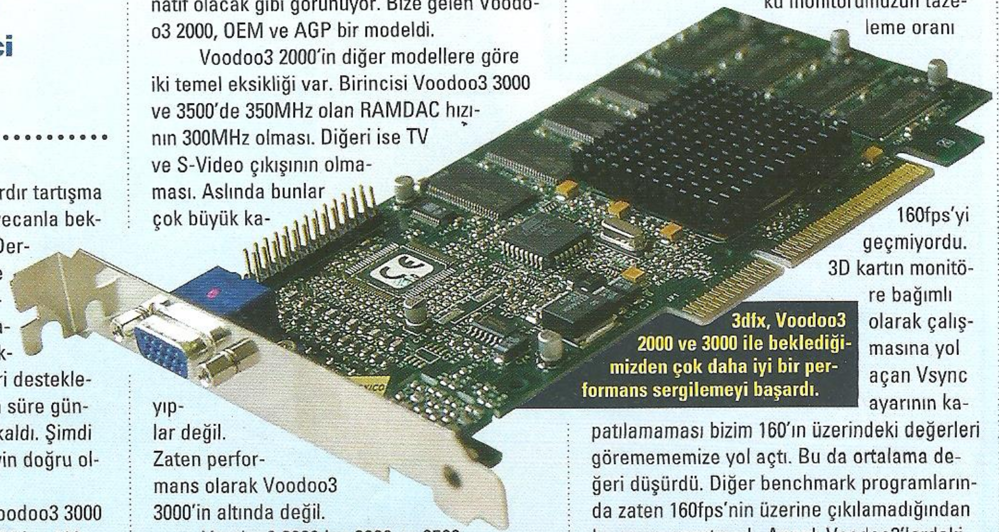
Benchmarklarımızı yapmadan önce kartları uzun süre kullanarak güvenilirliklerini kontrol ettik. Her iki kartında oldukça istikrarlı olduğunu gördük. Sadece Voodoo3 2000 1600x1200 çözünürlükte uzun süre dayanamayıp sistemin kilitlenmesine yol açıyordu. Ancak diğer çözünürlüklerde hiçbir sorunla karşılaşmadık.

Test sonuçları ise bizim için sürpriz oldu. Voodoo3 2000 için *QuakeII Crusher* da 800x600'deki 41.3 ve Demo1'deki 75.4'lük kare oranları oldukça iyiydi. Açıkçası biz Voodoo3 2000'in çok daha yavaş olacağını tahmin etmiştik. Voodoo3 3000'in *Crusher* 800x600'da 42.3 ve Demo1'de 79.6'lık oranları onu Voodoo3 2000'in pek de önüne geçiremedi. Tüm değerlerde Voodoo3'ler ASUS V3800'ü geçti.

Bunda en önemli etken 3dfx'in *QuakeII* için hazırladığı MiniGL sürücüleri idi. *Forsaken*'da ise oldukça zorlandık. Çünkü monitörümüzün tazeleme oranı 160fps'yi geçmiyordu. 3D kartın monitöre bağımlı olarak çalışmasına yol açan Vsync ayarının kapatılamaması bizim 160'ın üzerindeki değerleri görememize yol açtı. Bu da ortalama değeri düşürdü. Diğer benchmark programlarında zaten 160fps'nin üzerine çıkılamadığından bu sorun yaratmadı. Ancak Voodoo3'lerdeki *Forsaken* sonuçlarının Asus V3800'den düşük olmasının asıl sebebi de bu. Ama çıkan değerler inanılmaz. 160fps'ı geçememesine rağmen 640x480'de ortalama 141.86fps yakalaması onun ne kadar güçlü olduğunu gösteriyor.

3D Mark 99 Pro değerleri de bize aynı sonuçları verdi. Her çözünürlükte Voodoo3 3000, Voodoo3 2000'in yaklaşık olarak 3 kare önünde çıktı. Asus V3800 ise tüm değerlerde bu iki kartın arkasından geldi. Ayrıca bu test sayesinde Voodoo3'lerin AsusV3800'e oranla daha iyi bir bump mapping desteği olduğunu gördük. Ancak özelliklerinde bulunmasına rağmen Voodoo3'lerin tek dönümde bump mapping yapamadığını gördük.

Sonuçta 3dfx ilk raundu kazanmış oldu. Ancak diğer TNT2'lerle bu sonuç değişebilir. Yinde Voodoo3 3500 çıktığında piyasadaki tüm 3D hızlandırıcılardan hızlı olacak gibi görünüyor. Her ne kadar piyasadaki en hızlı 3D kart olsada arayı pek açamadığı ve asıl patlamanın Voodoo3 3500'e saklandığı açık.



3dfx, Voodoo3 2000 ve 3000 ile beklediğimizden çok daha iyi bir performans sergilemeyi başardı.

BenchMark'lar

3D Mark (DIRECT3D PERFORMANSI)

Voodoo3 2000
2.859 3D Marks
Oyun 1 Race: 44.3fps
Oyun 1 First Person: 51.0

Voodoo3 3000
3.057 3D Marks
Oyun 1 Race: 47.2fps
Oyun 1 First Person: 54.7fps

Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)

Voodoo3 2000
800x600 – 121.57fps
1024x768 – 79.95fps

Voodoo3 3000
800x600 – 135.25fps
1024x768 – 94.37fps

Quake II (OPENGL PERFORMANSI)

Voodoo3 2000-Crusher Demo
800x600 – 41.6fps
1024x768 – 35.7fps

Voodoo3 2000-Demo1 Demo
800x600 – 75.5fps
1024x768 – 54.7fps

Voodoo3 3000-Crusher Demo
800x600 – 42.3fps
1024x768 – 38.7fps

Voodoo3 3000-Demo1 Demo
800x600 – 79.6fps
1024x768 – 58.3fps

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Piyasadaki en hızlı 3D hızlandırıcı kart (3000); Glide desteği; uygun fiyat (2000); yanında gelen oyunlar çok iyi; TV out (3000).

EKSİLER: 32 bit render özelliği yok; tek dönümde bump mapping özelliği yok.

SONUÇ: 3dfx son çıkarttığı kartlarla kendisinden bekleneni veriyor; kim ne derse desin 3dfx hala 3D piyasasının kralı.

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

ASUS

V3800

ÜRETİCİ FİRMA: Asus, *www.asus.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Çizgi Elektronik, (0 212) 273 14 91 **FİYATI:** 275$

nVIDIA fırtınalar kopartan Riva TNT işlemcisinin başarısını TNT2 ile de yakalama peşinde. Bakalım bu kez de 3dfx'i malup etmeyi başarabilecek mi?

Henüz satışa sunulmamış olsa da nVIDIA'nın TNT2 işlemcisi hazır ve yine Voodoo3'ün en büyük rakibi olacak. Kısa süre öncesine kadar yaşadığımız TNT – Voodoo2 savaşının galibi olan nVIDIA, yeni işlemcisiyle de oldukça iddialı. Ancak bu kez her şey o kadar güzel olmayabilir. Çünkü 3dfx, Voodoo3 ile daha önce hiç olmadığı kadar güçlü.

ASUS V3800 elimize ilk geçtiğinde çok heyecanlandık. Çünkü üzerindeki TNT2 çipi bir efsanenenin devamı anlamına geliyordu. Diğer tüm kart üreticilerinden ve İthalatçılardan hızlı davranıp bize V3800'ü yetiştiren ASUS ve Çizgi Elektronik'e buradan teşekkürü borç biliriz.

Kartı sistemimize ilk kurduğumuzda bu heyecanımızın hiç de boş olmadığını gördük. V3800, sistemimize kurduğumuz her oyunu 1600x1200 çözünürlükte bile hiç bir takılma olmadan çalıştırmayı başardı.

Bizim için büyük bir sürpriz ASUS V3800'ün kutusundan birde Stereo-3D gözlü çıkması oldu. Başta biraz temkinli yaklaştığımız Stereo-3D gözlüğü, kullanmaya başlamamızla birlikte ne denli hafife aldığımızı anladık. Görüntüde yarattığı derinlik sayesinde kendimizi oyunun içine girmiş gibi hissettik. Bu gözlüğün, oyuncular için bulunmaz bir nimet olduğu kesin. Gözlük bir kablo yardımıyla kartın arkasındaki girişlerden birine takılıyor. Elbette gözlük takılıyken göze daha fazla yük biniyor ve bu gözleri yoruyor. Ama yarattığı efekt size gerçek 3D'nin ne olduğunu gösteriyor.

Kartın kendiside oldukça hoşumuza gitti. İşlemcinin üzerine yerleştirilen fan ısınma sorununu ortadan kaldırıyor. Ayrıca kart diğer ASUS ekran kart'larından alışageldiğimiz TV-Out ve TV-In ile Stereo-3D gözlüğe çıkışa sahip. TV izleyebilmek için bir Tuner Box'a ihtiyacınız var. Ancak ASUS'un yeni piyasaya sunduğu TV-Box V3800'ler ile çalışmıyor.

Testlerimize *Forsaken* ile başladık. Bu inanılmaz birşeydi. Kare oranı 300fps'ye çıktığında gözlerimiz yuvalarından fırladı. Bu değeri ne kadar yükseltebileceğimizi görmek için çözünürlüğü 320x200'e düşürdük ve kare oranının 450fps'ye kadar çıkabildiğini gördük. 800x600'daki ortalama 146fps oranı bizi iyice heyacanlandırdı.

Ancak her şeyin bu kadar güzel olamayacağını, *Quake*'i kurmamız ve çalıştırmaya başlamamızla birlikte anladık. ASUS V3800, *Quake* testimizde beklediğimizin çok altında bir performans gösterdi ve Voodoo3 2000'in bile gerisinde kaldı. Tam bir OpenGL desteğine sahip olmasına ve bu onun en büyük kozu olmasına rağmen Asus V3800 *Quake*'de Voodoo3'ün gerisinde kaldı.

Ardından tam bir Direct 3D sonucu alabilmek için 3DMark 99 Pro'yu denedik. Sonuç aynıydı. Çok açık bir fark olmasada V3800 geride kalmıştı. Halbuki bugüne dek yapılan hemen hemen her ön inceleme bize TNT2'nin Voodoo3 3500'den bile daha iyi olacağı izlenimini veriyordu.

Bu yüzden oturup bir yerde hata yapmış olabilirmiyiz diye düşündük. Testleri tekrar tekrar yapmamıza rağmen durum aynıydı. Daha sonra V3800'ün son sürüm olamayabileceğini düşündük. Çünkü kartın kutusu ve sürücü'lerin bulunduğu CD henüz tamamlanmamıştı. Ancak Çizgi Elektronikten kartın son sürüm olduğunu öğrenince son umudumuzda yıkıldı. İlk TNT2 beklentilerimizi karşılayamamıştı.

TNT2'nin üstün olduğu tek nokta 1600x1200 ve üzerindeki çözünürlüklerdeydi. Bunun sebebi TNT2'nin 32MB RAM'e sahip olması. Daha fazla RAM'in avantajıyla TNT2 bu büyük çözünürlükleri başarıyla geçebiliyordu. Ama bu onun Voodoo3 karşısındaki yenilgisini örtbas edemedi.

Yine de V3800'ü piyasaya çıktıktan sonra bir daha inceleyeceğiz. Diğer TNT2 kartları deniyeceğiz. Ancak tüm bunların TNT2'nin umutlarımızı boşa çıkardığı gerçeğini değiştireceğini sanmıyoruz.

Peki V3800 Editörün Seçimini neden aldı? Her ne olursa olsun V3800 piyasadaki en hızlı kartlardan biri. Voodoo3'lerin onun sadece bir kaç kare önünde olduğunu unutmamak lazım. Bu durum Voodoo3 3500 ile değişebilir ve fark çok daha fazla açılabilir. V3800'e Editörün Seçimi'ni kazandıran ise Stereo-3D gözlüğü ve 32-bit testlerinde 16-bit'e göre çok daha düşük bir performans vermemesi oldu. Yani en iyi 3D görüntü şu an V3800'de. Ama çoğunluğun ne istediğini bilirsiniz: Hız. Şurası açık ki en hızlısı V3800 değil.

Asus V3800'de bir efsanenin devamı anlamına gelen TNT2 işlemcisi yer alıyor. Kartla beraber gelen 3D gözlük oldukça ilgi çekici.

BenchMark'lar

3D Mark
(DIRECT3D PERFORMANSI)

16 bit renk:
2717 3D Marks
Oyun 1 Race: 43.1fps
Oyun 1 First Person: 47.5fps

32 bit renk:
2183 3D Marks
Oyun 1 Race: 36.1fps
Oyun 1 First Person: 36.7fps

Forsaken
(DIRECT3D PERFORMANSI)

800x600 – 146.47fps
1024x768 – 98.17fps

Quake II
(OPENGL PERFORMANSI)

Crusher Demo
800x600 – 33.3fps
1024x768 – 31.9fps

Demo1 Demo
800x600 – 65.0fps
1024x768 – 50.7fps

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Çok kaliteli 3D-Stereo gözlük; 32 bit render özelliği; yüksek 3D hız; video out video in.

EKSİLER: Piyasadaki en hızlı kart değil; glide desteği yok; yüksek fiyat.

SONUÇ: ASUS V3800 incelediğimiz ilk TNT2 kart olarak bize umduğumuzu sunamadı. Ancak TNT2'nin gelişmiş teknolojik özellikleri ve kartla gelen 3D-Stereo gözlük onu cazip kılıyor.

CREATIVE

CD-RW 2224E

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

ÜRETİCİ FİRMA: Creative Labs, *www.soundblaster.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Genpa, (0 212) 288 10 78; Empa, (0 212) 599 30 50 Multimedya, (0 212) 212 98 50 **FİYATI:** 315$

Creative Labs, yeni CD-RW sürücüsü ile ev ve küçük ofis kullanıcıları için pek çok avantaj sunuyor.

CD-ROM'lar artık her bilgisayarın ayrılmaz bir parçası haline gelmiş durumda. Gittikçe büyüyen ebatı yüzünden artık dosyaların depolanması veya transferi için en uygun ve hesaplı yöntem CD'ler. İşte bu nedenle hepimiz birer CD-ROM edindik. Ama CD-ROM'ların yüksek hızlarda okumaları kadar yazılabilmeleri de gerekiyordu. Ancak bu cihazların yazma özelliğine sahip olanları, yüksek fiyatları nedeniyle çoğu kullanıcı için uzak bir alternatif olarak kaldı ve bizler de CD'leri okuyabilmekle yetindik. Zaman içinde CD yazıcıların fiyatları düştü ve yavaş yavaş evlere girmeye başladı. Ancak her geçen gün çıkan yeni modeller ve daha hızlı yazıcılar bu fiyatların belli bir seviyenin altına inmesine olanak tanımadı.

Bu durumu iyi tahlil eden Creative Labs karşımıza çok farklı bir politikayla çıkıyor. Diğer tüm firmalar daha hızlı bir CD-RW için çabalarken Creative Labs oldukça yavaş bir CD-RW'yi piyasaya sürdü. Üstelik Creative Lab's bu ürünü piyasanın en yavaşı olmasının burukluğuyla değil, oldukça iyi bir kampanya ile duyuruldu. Gerçekten de Creative' in yeni CD yazıcısı CD-RW 2224E piyasadaki en yavaş yazıcı. Yani günde 10 CD-R kaydediyorsanız kesinlikle ondan uzak durmalı ve kendinize 6 hızlı ve SCSI arabirimini destekleyen canavar gibi bir CD yazıcı almalısınız. Ancak günde bir CD-R kaydeden standart bir ev ya da küçük ofis kullanıcısı için CD-RW 2224E en ideal çözüm; çünkü CD-RW 2224E ile 6X, SCSI arabirimli bir CD yazıcı arasındaki CD-R kayıt zamanı farkı sadece 20 dakika. Bu fark aradaki fiyat farkının aksine hiç de yüksek değil.

CD-RW 2224E yeniden yazma konusunda piyasada bulunan CD-RW'lerle hemen hemen aynı hıza sahip. Bu tür ürünler arasında 2X'in üzerinde yazma hızına sahip çok az CD yazıcı var. Bu 2224E için oldukça önemli bir avantaj; çünkü CD-RW sürücülerinde daha çok kullanılan işlev, yeniden yazma işlevidir. Bunun nedeni ise kullanıcıların CD-RW'lerini dosya transferi veya hard diskin rahatlatılması için önemli dosyaların depolanması için düşünmeleri.

Ancak CD-RW 2224E'nin asıl iddialı olduğu konu okuma hızı. CD-RW 2224E'yi 24 hızlı standart bir CD-ROM gibi kullanabiliyorsunuz. 24X belki günümüz için yavaş bir değer; ama şu an piyasadaki en yüksek CD-RW okuma hızı bu. Oyunlarda CD-ROM'un okuma hızının sadece level'lar arası geçiş sürelerini etkilediğini unutmayın. Bunun dışındaki tüm uygulamalarda 24X her türlü işinizi başarmaya yetecektir.

CD-RW 2224E'nin elbette ki en önemli avantajı hesaplı olması. CD-RW 2224E bugün için piyasadaki en ucuz CD yazıcılarından biri. Peki tüm bunlar bir *PC Gamer*'ın acımasız teknik editörlerini cezbetmeye yetebilir mi? Elbette ki hayır. Peki bu yukardaki editörün seçimi de neyin nesi?



Creative CD-RW 2024E, konusunda tam bir uzman. Kopyalama sırasında hiçbir sorun çıkarmıyor.

Geçen ay ki Creative Infra 48X incelememizi okuyanlar bu hız canavarı CD-ROM'u pek de beğenmediğimizi bilirler. Özellikle CD'deki anlamsız gürültü ve 48X için biraz yavaş kalan hızı Infra 48X'i beğenmemize neden olmuştu. Ancak bu sefer durum biraz farklı; çünkü CD-RW 2224E oldukça sesiz çalışan ve 24X'in de hakkını fazlasıyla verebilen bir ürün.

Yaptığımız testlerde, Creative CD-RW 2224E'nin maksimum okuma hızının 3535 kps olduğunu gördük. 48X Creative Infra'nın maksimum okuma hızı 6326kps idi. Yani aradaki hız farkı iki kat olmaktan biraz uzak. Ama bizi asıl etkileyen, CD-RW 2224E'nin okuma hızının düzenli olarak dış halkalara doğru artış göstermesiydi. Infra 48X ise bu konuda kendisinden beklemediğimiz kadar istikrarsız bir görünüm çizmişti. Bunun yanında 176ms'lik rastgele erişim hızı ile CD-RW 2224E, kendisinden daha hızlı olan CD-ROM'ların bir çoğundan daha başarılı bir değer tutturmayı başardı.

Creative CD-RW 2224E ile birlikte gelen CD yazılım programı, bu konudaki en başarılı program olan Adaptec'in Easy CD Creator'ı. Bu program ile hem data hem de müzik CD'lerinin kopyalanabilmesi oldukça kolay bir iş. Kopyalamada problem çıkmaması için kayıt işleminden önce test edebilmenizi sağlayan bir seçenek de programa dahil edilmiş. Ancak bu testi yaptırdığınız taktirde kopyalama süresinin neredeyse iki katına çıkıyor. Tüm bu özelliklerin dışında Easy CD Creator'ın bir diğer ilginç özelliği, kopyaladığınız CD'ler için kapak tasarlayabilmenize olanak sağlaması. Ayrıca CD-RW'lerin kullanımını hard disk kullanımı kadar kolaylaştıran Direct CD programı da CD'ye eklenmiş.

Uzun sözün kısası, Creative ilk kez daha hızlı, daha güçlü, son teknoloji gibi altı boş değerleri değil de, kullanıcıların ihtiyacını düşünmüş. Eğer bu felsefelerinden vazgeçmeden CD-RW 2224E'nin daha üst modellerini çıkarır ve fiyatı biraz daha ucuzlatabilirlerse kısa süre içinde floppy ve CD-ROM'ların piyasadan yavaş yavaş silindiğini ve CD-RW'lerin yakında tüm bilgisayarlarda standart hale geldiğini görebiliriz. Bu açıdan CD-RW 2224E'yi CD-RW'ler için bir dönüm noktası olarak görüyoruz.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: 24X yüksek okuma; yeniden yazabilme özelliği; kararlı okuma hızı; kullanışlı yazılımlar; uygun fiyat.

EKSİLER: Düşük yazma hızı.

SONUÇ: Her gün çok sayıda CD kopyalamıyor; ama bir CD yazıcının eksikliğini hissediyorsanız CD-RW 2024E tam size göre.

DEXXA

Steering Wheel

ÜRETİCİ FİRMA: Dexxa, *www.dexxa.net* **İTHALATÇI FİRMA:** Mascom (0 212) 212 13 66 **FİYATI:** 82$

Direksiyon kıtlığı çekilen ülkemizde her yeni direksiyon bir nimet sayılıyor. Elimize ulaşan son harika Steering Wheel, bize Dexxa'nın hediyesi.

PC Gamer Türkiye'nin tüm benliğini Donanım'a adamış teknik editörleri olarak bir konu içimizde hep büyük bir ukde olarak kalmıştır. Nedense Türkiye pazarında kaliteli kontrol cihazları bulmak çoğu zaman kolay değildir. Joystick'ler bir yana, özellikle piyasadaki direksiyonlar bizi tatmin edebilecek çeşitlilikte değil. Bu yüzden piyasaya giren her direksiyonu büyük bir sevinçle ve merakla karşılıyoruz.

Elbette bizi en sık mutlu eden firmalardan biri de Mascom. Belki de birçoğunuz bu firmanın adını ilk defa duyuyorsunuz. Ama Mascom, Türkiye'yi bir oyun cihazları cennetine çevirmeye kararlı görünüyor. Orta seviyedeki cihazların en kalitelilerinden Rockfire ve dünyanın bu konuda en büyük isimlerinden olan Logitech'in ardından firma Dexxa ile ürün yelpazesini geliştirme yolunda önemli bir adım daha atıyor.

Elimize geçen ilk Dexxa kontrol cihazı, Dexxa Steering Wheel. Aslında Dexxa, mouse ve scanner gibi çevre birimleri üreten bir firma. Piyasada henüz yeni olduğundan sadece mouse'ları ile adından bahsettirmeyi başaran firma, son zamanlarda diğer ürünleriyle de kendini göstermeyi amaçlıyor. Dexxa Steering Wheel de bu ürünlere verilebilecek güzel örneklerden biri...

Dexxa Steering Wheel iki düğme, iki pedal, bir vites kolu ve bir direksiyondan oluşuyor. Ancak Dexxa'yı bilgisayarınıza 2 aks ve 4 tuşlu joystick olarak tanıtıyorsunuz. Tüm bu işlemler cihazın kullanım klavuzunda açık olarak anlatılmış. Sorun yaşamanız durumunda bu kılavuza bakmanız yeterli. Cihazı ses kartımızın gameport'una taktıktan sonra kontrol panelinden gerekli ayarları yapıp kalibrasyonu tamamladık ve testimize başladık.

Dexxa da birçok direksiyon gibi Formula arabalarının direksiyonlarıyla benzer boyutlarda üretilmiş. Normal bir arabanın direksiyonuna oranla oldukça küçük olan bu direksiyon, *Need for Speed* serisinden çok *F-1 Racing Simulation* veya *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* gibi oyunlar için daha uygun. *Need for Speed* veya *Test Drive* gibi pistte değil sokaklarda geçen oyunlar için en uygun direksiyon Rockfire Daredevil; ancak Dexxa Steering Wheel, Daredevil'in eksik olan bazı noktalarını kapatıyor. Bunlardan ilki Dexxa'nın görünüş olarak oldukça hoş olması, diğeri ise dar çaplı bir direksiyonun kullanım alanının daha fazla olması. Yani hem yarış oyunlarını hem de sokakta geçen oyunları rahatlıkla oynayabilme olanağına sahipsiniz; fakat Steering Wheel sokakta geçen oyunlar için bulabileceğiniz ideal direksiyon değil.



Dexxa Steering Wheel başarılı tasarımıyla ilk bakışta iyi bir direksiyon izlenimi veriyor; ancak Daredevil'in başarısını yakalayamıyor.

Ne var ki Rockfire Daredevil'de olan pek çok özelliği Dexxa Steering Wheel'de göremiyoruz. Öncelikle direksiyonun ortasında hemen fark edilen bir kör nokta var. Bu yüksek hızlara çıktığınız pist yarışlarında ideal çizgiyi yakalamanızı neredeyse imkansız hale getiriyor. İkinci bir sorun ise direksiyonun sertliği ve geri toplaması. Bu alanlarda da Dexxa için güzel şeyler söyleyemiyoruz; çünkü oldukça sert olmasına rağmen direksiyonun geri toplaması yavaş.

Dexxa'nın sorunları bu kadarla kısıtlı kalmıyor. Asıl büyük sorunu pedalları kullanmaya başlamamızla birlikte yaşadık. Pedalların zorluk çıkartan ilk olumsuz özelliği, kaidesinin çok dar olması. Bunun yanında pedalların oldukça hafif olması, iki pedaldan birine basıldığı taktirde kaidenin devrilmesine yol açıyor. Bu nedenle gaz ve frene bir ayakla basarken diğer ayağı sürekli olarak pedalları desteklemek için kaidenin üzerinde bırakmakta fayda var. Ancak bu, oyun oynarken büyük bir zorluk yaratıyor.

Dexxa bugüne dek gördüğümüz en hesaplı direksiyon. Fiyatı, piyasada bulunabilecek birçok direksiyona göre oldukça düşük; ama en kaliteli direksiyon olmadığı da kesin. Oyunlardan alınabilecek maksimum zevke ulaşmak için pek de yeterli olmayan Dexxa Steering Wheel, daha önce incelediğimiz Daredevil'den daha şık bir görünüme sahip; ancak mükemmeli arayan oyunculara tavsiye edebileceğimiz bir ürün değil.

Biz oyumuzu çok daha rahat bir kullanıma sahip olan Daredevil'den yana kullanmayı uygun gördük; fakat fiyat performans oranına baktığımız zaman Dexxa Steering Wheel bir adım önde.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Güzel tasarım; iyi direksiyon boyutu; uygun fiyat.

EKSİLER: Merkezde kör nokta; kötü tasarlanmış pedallar; yetersiz geri toplama.

SONUÇ: Hem hesaplı, hem de oyun zevkini kabusa çevirmeyen bir direksiyon arıyorsanız Dexxa Steering Wheel size uygun. Ama çok fazla şey de beklemeyin.

INCA

Hoparlör

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

ÜRETİCİ FİRMA: Inca **İTHALATÇI FİRMA:** Pasifik Bilgisayar (0 212) 212 88 65 **FİYATI:** 65$

Ses kartınızı ödüllendirebileceğiniz alternatiflere bir yenisi daha eklendi. Inca, hoparlör piyasasına merhaba dediği yeni sistemiyle adından bahsettirmeyi başaracak gibi görünüyor.



Inca'nın sade görünümlü subwoofer'ı bass severlerin çok hoşuna gidecek.

Inca piyasanın yeni markalarından. Ancak kısa sürede modem ve televizyon kartlarıyla isimini duyurmayı başardı. Firma, şimdi ise başka bir dala atlayarak hoparlörler konusunda da söz sahibi olmayı hedefliyor. Inca ismini yakında pek çok donanım türünde görürsek şaşırmayalım yani.

Inca hoparlör, çok yeni bir ürün. Henüz kutuları bile hazırlanmadan Pasifik Bilgisayar bize üretim hattından çıkan ilk ürünlerden birini yollama inceliğini gösterdi. Eğer tüm firmalar bu inceliği gösterirse piyasaya çıkacak olan ürünlerden çok daha önce haberdar olabileceksiniz.

Inca, iki hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşan bir set. 3cm'lik yan hoparlörlere 4cm'lik bir subwoofer eşlik ediyor. Hoparlörlerin toplam ses gücü oldukça tatmin edici.

Inca'da son zamanların popüler özelliği olan 3D opsiyonu bulunuyor. Aslında bu daha eski iyi hoparlörlerde bulunan surround sound'un aynısı. Ancak özellikle oyuncuların ilgisini çekebilmek için son zamanlarda 3D nitelemesi kullanılıyor. İster 3D deyin, ister surround sound bu özellik, 100$'ın altındaki tüm hoparlörlerde olduğu gibi Inca'da da pek başarılı değil. Bu ayar sese hoş bir derinlik katıyor; ama sesi yükselttiğiniz zaman bu etkiler hoşluğunu yitiriyor, hatta çok yüksek volümlerde ses patlamalarına bile yol açabiliyor. Açıkçası bu tip bir hoparlörden müzik dinlerken Philips DSS350 USB'deki Incredible Surround ve DynamicBassBoost özelliklerini saygıyla anmamak elde değil. Bunun sebebi bu tip ses reprodüksiyonlarının oldukça güçlü bir elektronik yapı gerektirmesi ve bunun maliyeti yükseltmesi. Bu yüzden 100$'ın altında bir hoparlör seti alacaksanız 3D, surround sound gibi özelliklerden çok temel ses özelliklerine dikkat edin. Zaten hoparlör alırken önce dinlemeye çalışın, ya bir arkadaşınızda ya da alacağınız yerde; çünkü kutuların üzerinde yazan "600Watt", "3D" gibi ibareler görseniz de bunlara kanmamanız gerekiyor. Bu özelliklerin, çoğu zaman pek bir şey ifade etmediğini belirtmeden geçmeyelim.

Inca, 3D konusunda başarılı olmasa da temel ses özellikleri olarak çok iyi. Zaten bizim ondan beklentimizde bu. Ses bozulmadan yüksek seviyelere çıkabiliyor. Yüksek seviyeler derken hiç de abartmıyoruz. Inca, bu fiyat aralığında gördüğümüz hoparlörler içinde bozulma olmadan en yüksek ses düzeyine çıkabilen hoparlör. Ayrıca sesin başarısı, oyun severler için oyunları daha gerçekçi de olmasını sağlıyor.

Inca'da çok hoşumuza giden iki ayrı özellikle daha karşılaştık. Bunların ikisi de subwoofer'da. Pek çok marka sırf bulunmuş olsun diye sisteme bir subwoofer eklerken Inca, subwoofer'a çok daha fazla özen göstermiş gibi görünüyor. Subwoofer'ın ilk güzel özelliği ahşap kasası. Özellikle bilindiği gibi bass seslerde kasanın yapısı çok önem taşıyor. Plastik kasalar bass tonların kalitesinden oldukça fazla şey götürürken ahşap kasalarda bu durum tam tersine dönüyor. Zaten kaliteli müzik setlerine dikkat ederseniz tümünde hoparlör kasalarının ahşap olduğunu görebilirsiniz. Multimedya hoparlörlerinde bizim ilk karşılaştığımız ahşap kasa Yamaha hoparlörlerdeydi. Inca, bu konuda bizden aldığı iyi notla bir çok isimli hoparlör üreticisini geçmiş bulunuyor.

İkinci bir güzel özellikse subwoofer'ın sesinin yanı sıra frekansınında ayarlanabilmesi. İlk defa Inca'da karşılaştığımız bu ayar doğrusu çok hoşumuza gitti; çünkü bu sayede bass-tiz ayarı yaparken volümden feragat etmeniz gerekmiyor. Ayrıca ton ayarına yan hoparlörde de yer verilmiş. Hem ses ayarının hem de ton ayarının subwoofer ve hoparlörlerden ayrı ayrı yapılıyor olması, ses ayarlarını mükemmelleştirmeyi seven kullanıcıları epey mutlu edecek bir özellik ve Inca'yı benzerlerinin bir adım ötesine taşıyor.

Inca, sadece iyi ve hesaplı bir hoparlör değil. İyi ses kalitesinin yanı sıra kilit noktalarda yakaladığı hoş özellikleriyle de piyasada bulabileceğiniz en iyi ve mantıklı ses çözümlerinden biri. Bizlerin Editörün Seçimi ödülünü kolay kolay vermediğimizi bilirsiniz... Özellikle ürünlerin fiyatlarının Editörün Seçimi'nde çok fazla bir etkisi yoktur. Zaten Inca, Editörün Seçimi'ni düşük fiyatıyla değil, üstün performansı ve kalitesiyle hak ediyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Ahşap subwoofer kasası; yüksek ses gücü; gelişmiş ton ayarları, çok uygun fiyat.

EKSİLER: Yetersiz ses reprodüksiyonu.

SONUÇ: Inca, hoparlör serisiyle modem ve televizyon kartlarında olduğundan çok daha başarılı bir iş çıkarıyor. Hesaplı, kaliteli ve diğerlerinden farklı bir hoparlör arayanlara Inca'yı tavsiye edebiliriz.



ROCKFIRE

Avant Garde USB

ÜRETİCİ FİRMA: Rockfire, *www.rockfire.com.tw* **İTHALATÇI FİRMA:** Mascom, (0 212) 212 13 66 **FİYATI:** 32$

USB çevrebirimleri akımına dahil olan Rockfire, popüler joystick'i Avant Garde'ın USB versiyonu ile karşımızda.

USB portlarının ne kadar hızlı olduğunu defalarca vurguluyor ve USB veri yolunu kullanan cihazlara karşı her zaman büyük bir sempatimiz olduğunu sık sık belirtiyoruz. Windows 98 ile yaygınlaşan USB portunu kullanan Rockfire Avant Garde, bu özelliğiyle daha en başından bizden artı puan almayı başardı.

Bunun sebebi USB portunun gameport ve Seri Com portuna göre çok daha yüksek bir frekansa sahip olması. Bu sayede joystick elinizin her hareketini çok daha hızlı ve kesintisiz bir şekilde bilgisayara iletiyor. Refleksleriniz ne kadar hızlı olursa olsun joystick'iniz bu hıza ulaşamıyorsa pek de şansınız yoktur. İşte bir USB joystick'de bunu dert etmenize hiç gerek kalmıyor.

Elbette ki USB'nin diğer bir büyük avantajı yükleme kolaylığı... Avant Garde'ı bilgisayarımıza takmamızla oynamaya başlamamız arasında sadece yarım dakikalık bir süre geçti. Joystick takılır takılmaz sorunsuz olarak tanındı ve ardından Windows, ekte gelen disketten sürücüleri yükledi. Bu işlemi bir kere yaptıktan sonra joystick'i her takışınızda bilgisayarı yeniden başlatmaya ihtiyaç duymaksızın kullanabiliyorsunuz. Yine de bu konuda sorun yaşayabilecek olan kullanıcılar düşünülerek, kitapçığında neler yapılması gerektiği özet olarak anlatılıyor. Bunun kullanıcıya büyük bir kolaylık sağladığını da vurgulamadan geçmeyelim.

Öncelikle Avant Garde'ın analog bir joystick olduğunu belirtelim, yani joystick, dijital joysticklerde olduğu gibi kolun dört yanına yerleştirilmiş switchler yardımıyla değil, daha çok mouse'larda gördüğümüz sistemle çalışıyor. İçinizden "analog olmayan joystick kaldı mı" diye soranlar olabilir. Ancak Türkiye piyasasını takip edenler, piyasada 30$'ın altında kalan ve ucuz olduğu için oldukça ilgi gören sayısız joystick'in analog olmadığını iyi bilir.

Kolun tasarımı biraz zayıf. Kol sol tarafında kobra başını andıran bir çıkıntı yaparak tasarımını ve ergonomisini zayıflatıyor. Bu hata dışında joystick ele oldukça rahat oturuyor. Tuşlar parmakların rahatça yetişebileceği yerlere yerleştirilmiş. Oyunun en heyecanlı yerinde parmağınız yanlış tuşlara gitmiyor. Tepedeki hat switch'de aynı şekilde rahatça kullanılabiliyor. Tuşları istediğiniz doğrultuda konfigüre edebilmeniz de mümkün. Yani Avant Garde'ın kontrol kolu kullanılış açısından oldukça başarılı sayılır.

Ancak kaide'ye yerleştirilen Throttle için aynı şeyleri söylemek çok zor. Dairesel hareket sağlayan bir tekerlek yerine yatay harekete sahip bir kaydırma çubuğu olarak düşünülen throttle'ın kontrolünde zorlanabilirsiniz. Ekranda throttle ayarını kontrol etmeden joystick'i kumanda edemiyorsunuz; çünkü elinizin hareketine göre throttle'ın artışının ne kadar olduğunu sezmeniz pek de kolay olmuyor.



Kaliteli ve kullanışlı bir joystick olan Avant Garde, oyun testlerimizden yüzünün akıyla çıkmayı başardı. Ancak sol tarafındaki kobra başına benzeyen çıkıntı tasarımı olumsuz yönde etkiliyor.

Diğer analog joystick'lerin bir çoğunda gördüğümüzün aksine kolun yatay ve dikey hareketler arasındaki geçişi oldukça yumuşak ve kullanıcıyı hiç rahatsız etmiyor. Yani yönlendirme konusunda Avant Garde'ın hiçbir sorunu olmadığını rahatlıkla söyleyebiliriz.

Joystick'in yere bakan yüzeyinde her analog joystick'te olması gereken yatay ve dikey koordinat sıfırlama düğmeleri yer alıyor. İlk görüşte koyu yeşil rengi ve ilginç tasarımı ile dikkat çeken Avant Garde'ın yere oturan tablasının biraz büyük olduğunu düşündük. Ancak içine ağırlık yaratarak dengeyi sağlamak üzere iki demir bloğun büyük bir itina ile yerleştirilmiş olduğunu fark edince, bunun nedenini daha iyi anladık. Bu büyük tabla sayesinde sol elinizle alt tablayı tutma ihtiyacı hissetmeden oyun oynama şansına sahipsiniz. Tablanın altındaki lastik vantuzlar da oldukça güçlü. Aslında çok kullanışlı olan bu vantuzların zaman zaman bizi zorladığını da belirtelim. Örneğin cam bir masanın üzerine koyduğumuz Avangarde'ı, masadan ayırabilmek için bayağı çaba göstermek zorunda kaldığımız anlar da oldu.

Oyun testlerimizde oldukça başarılı bir görünüm sergileyen Avant Garde, gerçekten de adına yakışır bir performans gösterdi. Yumuşaklığındaki denge, uçuş simulasyonlarında oyuncuya büyük bir avantaj sağlıyor ve neredeyse gerçek bir F-16 kullanıldığı hissini veriyor. Ürünü, uçuş simulasyonlarının dışında, *Forsaken, Quake, Unreal* gibi 3D combat tarzı oyunlarda da tabiri yerinde ise çok ciddi bir sınavdan geçirdik. Öncelikle bu tip oyunları Avant Garde ile oynarken büyük bir zevk aldığımızı belirtelim. Bu testimizden de alnının akıyla çıkmayı başaran Rockfire Avant Garde, bizden Editörün Seçimi Ödülü'nü kapmayı başardı.

Rockfire Avangarde, son yıllarda piyasada çok sık rastladığımız joystickler arasında ön plana çıkmayı başarabiliyor. Özellikle sorunsuz kullanımıyla dikkati çeken ürün, ilginç tasarımıyla da diğer joystick'lerden kolayca ayrılıyor.

Eğer simulasyon, 3D yarış ya da 3D Combat türü oyunlardan hoşlanıyorsanız ve bu oyunları klavye ile oynarken yaşadığınız zorluklara isyan ediyorsanız, bir joystick almanızın zamanı gelmiş demektir ve bu joystick Rockfire Avant Garde olursa kesinlikle pişman olmazsınız. Ucuz ve kullanışlı bir joystick olan Rockfire Avant Garde, bir oyuncunun iyi bir joystickten isteyebileceği her türlü özelliği sunabilen bir ürün. Mutlaka değerlendirin.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: USB portunu kullanması; yatay ve dikey hareketler arasında sorunsuz geçiş; vantuzların yapıştığı yerden kolay kopmaması.

EKSİLER: Yere oturan kaide biraz büyük; throttle kullanışsız.

SONUÇ: Simulasyon, 3D yarış ve 3D Combat tarzı oyunlardan hoşlananlara tavsiye ediyoruz.

ADI

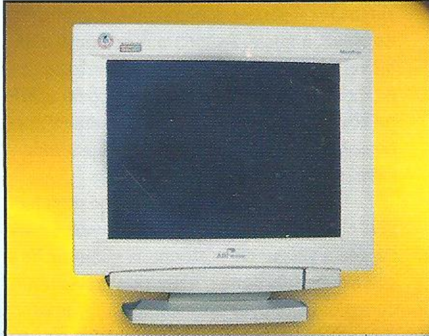
Microscan 5GT



ÜRETİCİ FİRMA: Adi, *www.adi.com.tw* **İTHALATÇI FİRMA:** Harmony, (0 212) 258 30 24 **FİYATI:** 525$

Birkaç aydan beri sürdürdüğümüz 17" monitör incelemelerimize bu ay da kaldığımız yerden devam ediyoruz. İşte *PC Gamer* Donanım köşesinden bir 17" monitör daha: ADI Microscan 5GT.

416 mm genişlik, 402 mm yükseklik ve 470 mm derinlik oranlarına sahip olan monitör, daha önce incelediğimiz 17" monitörlere göre daha büyük bir kasaya sahip. Ancak piyasada bulunan bir çok standart 17" monitörün büyüklüğü ve kapladığı alanı dikkate alacak olursak bu oranların oldukça başarılı oranlar olduğunu söyleyebiliriz.


ADI Microscan 5GT, diğer ADI monitörlerin aksine oldukça zarif bir görünüme sahip.

Trinitron tüpe sahip olan monitörün 16" lik görülebilir alanı, ilk dikkatimizi çeken özelliklerden biri oldu. İncelediğimiz 17" monitörler arasında bu değere ulaşabilen tek ürün, 200GS idi; fakat Microscan 5GT, bu konuda Sony'ye ortak olmayı başardı.

75 Hz tazeleme hızında 1600x1200 çözünürlük oranını verebilen 5GT'nin 200GS'ye ortak olmayı başardığı bir diğer konu da, 0.25 mm nokta çözünürlük oranına sahip olması. Bir 17" monitör için 0.25 mm çözünürlük oranı, gerçekten de standartların oldukça üzerinde bir değer.

Microscan 5GT'nin ayarları, üzerine basıldığında açılan bir panelden yapılıyor. Bu panelde her ayar için ayrı birer tuş bulunması, yapılacak işlemin menüler arasında kaybolmadan yapılabilmesini sağlıyor. Ayarların monitörün üzerindeki üç ya da dört tuşun yardımıyla yapıldığı birçok ürünün aksine, 5GT'nin kontrol panelinde tamı tamına 14 tuş mevcut. Yani bu konuda ADI, rakiplerinin bir adım önüne geçmiş durumda.

Kullanıcıya monitörle birlikte bir CD veriliyor. Oldukça güzel bir arayüze sahip olan CD'nin içinde son zamanlarda sıkça rastladığımız monitör sürücüleri, ADI'nin diğer ürünleri hakkında ayrıntılı bilgiler ve en önemlisi Colorifix adında bir program var. Bu program, ekranda görülen renklerle baskıda görülen renklerin uyuşmazlığına son verebilmek için tasarlanmış ve bu konuda oldukça da iyi sonuçlar veriyor.

ADI Microscan 5GT, son zamanlarda oldukça genişleyen 17" monitör pazarında ilk sıralarda kendine yer bulabilen bir ürün. Birçok üstün özelliği ve parlak görüntüsü ile kaliteyi arayanlar için kesinlikle göz ardı edilmemesini öneririz.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: 16" görülebilir alan, 0.25mm nokta çözünürlük oranı, yüksek tazeleme hızı; kusursuz kontrol paneli.

EKSİLER: Kasası biraz büyük.

SONUÇ: Oldukça iyi bir monitör olan Microscan 5GT'yi kaliteli bir 17" monitör arayanlara rahatlıkla tavsiye edebiliriz.

MITSUBISHI

Diamond Plus 72

ÜRETİCİ FİRMA: Mitsubishi, *www.mitsubishi-display.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Ufotek (0 212) 274 56 60 **FİYATI:** 508$

Mitsubishi dendiği zaman uçaktan otomotive ve hatta klimaya kadar inanılmaz bir sanayi devi aklımıza gelir. Her türe el atan bu firmanın bilgisayar sektöründe de büyük bir ağırlığı var. Mitsubishi'nin Sony Trinitron tüplerini kullandığı monitör serisinden Diamond Plus 72 bu ay incelediğimiz ikinci monitör.

Diamond Plus 72'nin kasasının küçük oluşu, ilk dikkati çeken özelliklerden biri. Böylece çalıştığı alanın dar olduğundan yakınan kullanıcılar, bir de "monitörümü nereye yerleştireceğim" diye düşünmekten kurtuluyorlar.

Mitsubishi, ekranın hafif silindirik yapısını, ince ve güçlü bir anti–glare tabakasıyla birleştirmiş ve yansımaları minimum düzeye indirmeyi başarmış.

Görülebilir alanı, bu ay incelediğimiz diğer iki monitörde olduğu gibi 16" olan Diamond Plus 72, 0.25mm'lik nokta çözünürlük oranıyla ön plana çıkıyor. Bu orana sadece eski sayılarımızda incelediğimiz Sony 200GS'de ve bu sayımızda yer alan bir başka 17" monitör olan ADI MS5GT'de rastlayabilmiştik.


17" monitörler arasında kendine üst sıralarda yer bulabilen Diamond Plus 72, özellikle 0.25mm nokta çözünürlük oranıyla iddialı.

Maksimum çözünürlük oranı, incelediğimiz monitörlerin bir çoğunda olduğu gibi 1600X1200. Fakat bu çözünürlüğü ancak 65Hz tazeleme hızında verebiliyor. 75Hz tazeleme hızına ise ancak 1280X1024 çözünürlükte ulaşmayı başarabilen Diamond Plus 72, bu konuda beklediğimiz değerlere ulaşamıyor ve rakiplerinin gerisinde kalıyor.

Ayarlar, ADI MS5GT'de olduğu gibi üzerine basılınca açılan bir panelden yapılıyor. Ancak tuş sayısı ADI'ye oranla çok daha az ve her işlem için ayrı bir tuş takımına yer verilmemiş. Bu yüzden ayarların pek de kolay olduğunu söyleyemeyiz; ayrıca çözünürlükler arasındaki geçişler sırasında monitörün görüntüyü toparlaması oldukça uzun sürüyor.

Mitsubishi Diamond Plus 72, çok fazla ayrıntıya girmezsek oldukça iyi bir monitör. Renklerin canlılığı ve görüntünün parlaklığı kendini hemen hissettiriyor. Yüksek çözünürlüğü 75Hz hızında verememesi notunu biraz düşürdü. Yine de Diamond Plus 72'yi önemli bir alternatif olarak değerlendirin.

PC GAMER SON KARAR

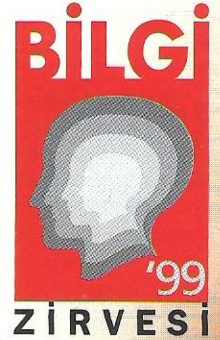
ARTILAR: Küçük kasa; 0.25mm nokta çözünürlük; 16" görülebilir alan.

EKSİLER: 1600X1200 çözünürlük oranını ancak 66Hz tazeleme hızında verebiliyor; çözünürlükler arası geçişte görüntü zor toplanıyor.

SONUÇ: Bazı ufak tefek sorunları olsa da genel olarak iyi bir monitör. Göz ardı etmemenizi tavsiye ederiz.

bilgi'nin gücüne tanık olacaksınız!..

İşte gelecek yüzyılın, başka bir deyişle 'bilgi çağı'nın tüm ihtiyaçlarına yanıt verecek anahtar isim: Bilgi Şirketler Grubu... Tüm gücü ve zenginliğiyle sizi zirveye davet ediyor...



PİRAMİT

Dünyanın dört köşesinde, güvenin ve yüksek teknolojinin sembolü olan markaları ve yüzlerce çözümü aynı çatı altında toplayan bu gücü yakından tanımak için **7-8 Mayıs** tarihlerinde **Lütfi Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı'nda** gerçekleşecek Bilgi Zirvesi'ne mutlaka sizi de bekliyoruz...



PHILIPS

PCA 424DK

ÜRETİCİ FİRMA: Philips, *www.pc.be.philips.com* **İTHALATÇI FİRMA:** SKY, (0 212) 225 68 08 **FİYATI:** 281$

Son zamanlarda iyice ilgi çekmeye başlayan DVD-ROM'lar her geçen gün bilgisayarlarımızı bir multimedya canavarı haline getirebilmemiz için bir zorunluluk haline geliyor. Önceleri sadece DVD filmleri seyretmek için kullanılan bu ürünler, gittikçe DVD oyunlar halinde gündeme geliyor.

Philips'in PCA 424DK'sı da son zamanlarda piyasada sıkça görmeye alıştığımız DVD-ROM'lardan biri. 4X bir DVD sürücü olan PCA 424DK, oldukça sade bir dizayna sahip. IDE veriyolunu kullanan ürünün sisteme tanıtılması sırasında hiçbir sorun yaşamadık.

Bir MPEG-2 kartı ve bağlantı için gerekli kablolar, ürünle birlikte kullanıcıya sunuluyor; ama onu ilginç kılan bu tür aksesuarlar değil, paketle birlikte gelen iki DVD oyun. Bunlardan ilki *Zork: Grand Inquisitor* ve *Spycraft: The Great Game*. Her iki oyun da daha önce *PC Gamer*'dan Editörün Seçimi almış oyunlar. Üstelik bu oyunlar CD versiyonlarının bir DVD'de toplanmış hali de değil. Oyunlardaki video'lar Mpeg2 formatına çevrilmiş. Böylece oyunlardaki video'ların kalitesi yükseltilerek oyunlar daha da geliştirilmiş. Eğer bu oyunların CD versiyonlarında da görüntüler bu denli iyi olsaydı herhalde ikiside %90'ın üzerinde not alırdı.

Philips PCA 424DK'nın performansına gelince yaptığımız testlerde Philips PCA 424DK' dan istediğimiz sonuçları alabildiğimizi söyleyemeyiz. Geçen sayımızda incelediğimiz 3X Hitachi DVD-ROM, hızına göre gereken performansı gösterebiliyordu; ancak 424DK 4X olmasına rağmen okuma hızında Hitachi'ye yakın değerlerde kaldı.

Ürünle beraber gelen RealMagic Mpeg kartını oldukça beğendik. En azından RealMagic'in önceki versiyonlarına göre çok yol katedilmiş. Elbette onun Encore DXR2 kadar iyi olduğunu söylemek zor; ama film izlemek ve oyun oynamak için yeterli. RealMagic ile beraber gelen CD'de DVD filmlerin izlenebilmesi için gerekli yazılımı bulabiliyoruz. İyi bir DVD-ROM olmasına rağmen yüksek fiyatı yüzünden bir çok kullanıcı için hala ulaşılması zor bir ürün. Ayrıca fiyat performans oranlarına baktığımız zaman, Hitachi GD-2500 çok daha avantajlı bir ürün; ama peket dahilinde gelen iki oyunun orijinal fiyatları düşünülünce PCA 424DK, bir anda çok daha avantajlı bir konuma geliyor.



Philips 424DK kaliteli bir tasarıma sahip.

BenchMark'lar

DVD Tach 98

Maksimum Hız	: 5929 kps
Minumum Hız	: 2949kps
Ortalama Hız	: 4943kps
Rastgele Erişim Hızı: 120ms	

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Çok iyi oyun desteği; istikrarlı okuma hızı.

EKSİLER: Diğer 4X DVD ROM'lara göre okuma hızı biraz yavaş.

SONUÇ: Piyasadaki en hızlı veya en yüksek fiyat performans oranına sahip DVD-ROM olmasa da iyi oyun paketi onu almak için yeterli neden gibi gözüküyor.

ASUS

TV Box

ÜRETİCİ FİRMA: Asus, *www.asus.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Çizgi Elektronik, (0 212) 273 14 91 **FİYATI:** 90$

Eğer Asus marka bir ekran kartınız varsa muhtemelen kartın arkasında bir giriş-çıkış bolluğu olduğunu görmüşsünüzdür; çünkü Asus ekran kartlarında opsiyonel olarak TV-out özelliği yanında TV-in özelliği de var. Yani ekran kartınız aynı zamanda TV kartı olarak da kullanılabiliyor. Ancak kartın üzerinde bir tuner ünitesi bulunmadığı için ancak bir video vasıtasıyla televizyon izlenebiliyordu.

Asus geç de olsa TV Box ile bu hatasını kapatıyor. TV Box, Asus'un V3400, V300 ve V2740 ekran kartlarında kullanılmak üzere piyasaya sürülmüş bir televizyon tuner'ı. Kartın S-Video in girişine bağlanan TV BOX, televizyon kartına ihtiyaç duyulmadan bilgisayarınızda bu keyfi yaşayabilmenizi sağlıyor.

Ürünün sol yanında ses kartıyla bağlantıyı sağlayan ses çıkışı, Asus ekran kartıyla bağlantıyı sağlayan S-Video girişi ve TV BOX'ı videosuyla kullanmak isteyenler için video çıkışı yer alıyor. Sağ yanında ise anten ve uzaktan kumanda girişleri bulunuyor.

Asus TV BOX'ın kurulumu çok kolay. Sistemle doğrudan bir ilişkisi olmadığından sürücü yükleyerek Windows'a tanıtılmasına gerek yok. Tek yapılması gereken, ürünü ekran kartının arkasına bağlamak ve TV izleyebilmek için gerekli olan yazılımı yüklemek. Live adındaki yazılım, standart bir TV kartında kullanılan yazılımlardan hiç de farklı değil. Kanal değiştirmekten sesi açıp kapamaya kadar birçok işlemi Live yardımıyla gerçekleştirebilmek mümkün. Zaten bu programın eski versiyonları ekran kartlarıyla birlikte geliyordu.

TV Box, bilinen tüm Pal ve NTSC formatlarını destekliyor. Yaptığımız incelemelerde üründen aldığımız görüntü bizi tatmin etmeyi başardı. Son zamanlarda piyasaya çıkan bir sürü TV kartıyla karşılaştırırsak Asus'un yine iyi bir iş çıkarmış olduğunu görüyoruz.

Ürünün bir diğer önemli özelliği, capture yapabilmesi. Bu sayede ekranda görülen görüntünün tek bir karesini ya da bir bölümünü hard diske kaydedebiliyoruz.

TV BOX, beraberinde bir uzaktan kumanda ile birlikte geliyor. Ekranda yapabileceğiniz bir çok işlemi, bu kumanda ile oturduğumuz yerden yapabiliyorsunuz.

Sadece Asus ekran kartlarıyla birlikte kullanılabilen bir ürün için fiyatı biraz yüksek. Yine de Asus ekran kartınız varsa bir TV kartı almak yerine TV BOX'ı tercih etmenizi şiddetle öneririz.



Sadece ASUS ekran kartı olan kullanıcılara hitap eden TV BOX, bir TV kartından bekleyebileceğiniz her şeyi sunuyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Kaliteli görüntü; harici olması; uzaktan kumanda; capture özelliği var.

EKSİLER: Sadece ASUS ekran kartlarıyla birlikte kullanılabiliyor; ASUS'un yeni çıkacak modelleriyle uyumsuz

SONUÇ: Bu fiyata ancak ucuz bir TV kartı alabileceğiniz düşünülünürse TV Box oldukça avantajlı. Yine de fiyatı beklenilenin üzerinde.

PANASONIC

Panamedia SM70

ÜRETİCİ FİRMA: Panasonic, *www.panasonic.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Pancom, (0 212) 274 47 23 **FİYATI:** 635$

Panasonic, ürettiği elektronik cihazlarla hem evlerimizde hem de iş yerlerinde yoğun bir şekilde hayatımıza girmiş olan bir marka. Bilgisayar dünyasında iddialı olabilmek için var gücüyle çalışan firma, ne yazık ki ülkemizde çok dar bir ürün yelpazesine sahip. Panasonic'in Türkiye piyasasında en iddialı olduğu konu ise monitör ailesi. Panamedia SM70 ise bu ailenin 17" monitörler serimizde inceleyeceğimiz bir üyesi.

Panasonic'in 17" multimedya monitör serisindeki iki modelden biri olan Panamedia SM70'in kasasının benzerlerine oranla daha büyük olması hemen dikkati çekiyor; ancak bu konuda SM70'i suçlamak doğru değil. Kasanın büyük olması, ekranın iki yanına dikey olarak yerleştirilmiş 3X3 Watt gücündeki hoparlörlerle bağlantılı. Hoparlörde kullanılan Dome Speaker Stereo ses sistemi Panasonic'in kendi yarattığı bir sistem; fakat ses kalitesi çoğu uygulamada kullanıcıyı tatmin edebilecek seviyeye ulaşamıyor.



Panasonic SM70'in her iki yanına yerleştirilen hoparlörler hiç de kötü bir görüntüye sahip değil.

Panamedia SM70'in görülebilir alanının 16" olması çok az sayıdaki olumlu özelliklerinden biri. Bugüne kadar incelediğimiz tüm 17" monitörlerde gördüğümüz 1600 x 1200 çözünürlüğü 75 Hz'de verebilme yeteneği, SM70'de hayata geçirilememiş. Monitör maksimum 1280 x 1024 çözünürlüğe ulaşabiliyor ve bu çözünürlüğü 66Hz'de verebiliyor. 0.27 mm'lik nokta çözünürlük oranıyla da herhangi bir 17" monitör olmaktan öteye gidemiyor.

Renk parlaklığı ve görüntü netliği gibi konularda da ortalamayı geçemeyen SM70'in anti-glare tabakasının başarısı hakkında da güzel şeyler söyleyemiyoruz. Anti-glare tabakası, ekranın küresel yapısıyla birleşince yansımaları engellemek konusunda etkili olamıyor. Aslına bakarsanız SM70, bugüne kadar incelediğimiz monitörler içinde Hyundai ile birlikte küre kesitli olan iki monitörden biri.

Panasonic SM70'in ayarları, ekranın altına yerleştirilmiş tuşların yardımıyla yapılıyor. On Screen Display özelliğine sahip olan ayarların kullanımı pek de kullanışlı değil; ancak İngilizce, Almanca, Fransızca, İspanyolca ve İtalyanca'yı destekliyor.

Panasonic, gerek teknik özellikleri gerekse performansı açısından vasatın üzerine çıkamıyor. SM70 için high-end tanımlaması yapmak mümkün değil. Fiyatı da özelliklerine göre bir hayli fazla.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: 16" görülebilir alan; 6watt'lık hoparlörler

EKSİLER: 1600X1200 çözünürlüğe ulaşamıyor; 66Hz'lik düşük tazeleme hızı; 0.27mm nokta çözünürlük oranı; küresel ekran; büyük kasa.

SONUÇ: 17" monitörler arasında kendini öne çıkarabilecek herhangi bir özelliği yok. Yüksek fiyatı da cabası.

TOSHIBA

XM–6402B

ÜRETİCİ FİRMA: Toshiba, *www.toshiba.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Karma Donanım, (0 212) 233 30 30 **FİYATI:** 50$

Geçen sayımızda CD-ROM'ların oyun meraklıları için ne kadar önemli olduğundan bahsetmiş ve bundan sonra CD-ROM incelemelerine daha da önem vereceğimizi söylemiştik. Bu sayımızda da yıllardır audio ve video dünyasının devlerinden biri olan Toshiba'nın bilgisayar dünyasına sunduğu XM-6402B CD-ROM'u büyüteç altına yatırıyoruz.

Toshiba'nın dikkat çeken en önemli özelliği, CD-ROM'ların yaygınlaşmaya başladığı dönemden beri ürünlerinde sürekli aynı dizaynı kullanması. XM-6402B ile de bu gelenek bozulmamış. Oldukça sade bir görüntüye sahip olan ön panelde sadece CD çekmecesini açıp kapamaya yarayan bir tuş, ses ayarı ve kulaklık girişi mevcut. Play tuşu olmaması CD-ROM için önemli bir dezavantaj. Eğer CD-ROM'unuzdan DOS ortamında çalışırken müzik CD'lerini dinlemek istiyorsanız Toshiba XM-6402B sizi hayal kırıklığına uğratacaktır.

35X hızlı bir sürücü olan XM-6402B, yaptığımız testlerde hız bakımından bizi fazlasıyla tatmin etti. Rastgele erişim hızı konusunda 35X hızlı bir CD-ROM'dan bekleyebileceğimiz değerlere ulaşan 6402B, ortalama okuma hızı konusunda piyasada bulunan ve 40X olarak kullanıcıya lanse edilen birçok sürücüden çok daha başarılı değerlere ulaşmayı başardı.



Toshiba XM-6402B, okuma hızı açısından çok başarılı ancak biraz gürültülü çalışıyor.

XM-6402B'nin yükses hız değerlerinin yanında bazı eksileri de yok değil. Bunların en önemlisi, sürücüye CD koyulduğu zaman CD'yi algılama süresinin çok uzun olması ve geçen sayımızda incelediğimiz Creative CD4820 kadar olmasa da okuma sırasında fazla gürültülü çalışması.

Toshiba XM-6402B ile birlikte gelen CD'de CD-ROM için gerekli sürücüler ve zengin bir program arşivi mevcut. Bu programlardan en ilgi çekici olanı, müzik CD'lerini Real Audio formatına çevirebilen Music Mover. Bu program yardımıyla çok kısa bir süre içinde tüm CD'yi bilgisayara aktarabilmek mümkün.

CD-ROM'unuz hiçbir CD'yi okumadığı için delirmek üzereyseniz ya da eski CD-ROM'unuzun hızı artık sizi tatmin etmiyorsa yeni bir sürücü almanın vakti gelmiş demektir ve sürücü gerek okuma hızı ve gerekse fiyatı açısından Toshiba XM-6402B olabilir. Tabii çalışırken yanınızda gürültü yapan bir CD-ROM'a tahammül edebiliyorsanız...

BenchMark'lar

DVD Tach 98

Maksimum Hız	: 5929 kps
Minumum Hız	: 2949kps
Ortalama Hız	: 4943kps
Rastgele Erişim Hızı:	120ms

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Yüksek okuma hızı; uygun fiyat; beraberinde verilen CD'deki programlar oldukça faydalı.

EKSİLER: Play tuşu yok; gürültülü çalışıyor; CD'leri geç algılıyor.

SONUÇ: Hızlı bir CD-ROM arıyorsanız ve gürültü yapması sizin için önemli değilse, XM-6402B tam sizin aradığınız ürün.



PAL

Hugo™







PlayStation®

Karşılaştırmalı Tablo

HER AY ÇOK FAZLA SAYIDA ÜRÜN İNCELİYORUZ, bu ürünlerin hangisinin iyi hangisinin kötü olduğunu akılda tutmak zor olabiliyor. Bu sayfada geçtiğimiz sayılarda incelediğimiz ürünler arasında bir karşılaştırma yapmayı amaçlıyoruz. Ürünlerin özelliklerini sayfaya dikey olarak sığdıramadığımız için sayfayı yan çevirdik.

Bu ay: monitörler

MONİTÖRLER	İNCELENDİĞİ TARİH	FİYATI	GÖRÜLEBİLİR ALANI	MAX. ÇÖZÜNÜRLÜK	NOKTA ÇÖZ. ORANI	İTHALATÇI FİRMA	SON KARAR
Panasonic PanaSync E110 21"	Ekim '98	1049$	20"	1600x1280@69Hz	0.25	Pancom, 0.212 274 47 23	Yüksek kalitesi ve karşılanabilir fiyatıyla fantastik bir oyun monitörü. (PC Gamer Editör'ün Seçimi)
Sony Multiscan200GS 17"	Şubat '99	630$	16"	1280x1024@85Hz	0.25	Gen-Pa, 0.212 288 10 78 Karma Donanım, 0212 233 30 30	İçine yerleştirilmiş hoparlörler hariç bir oyuncunun isteyebileceği herşeyi sunuyor. (PC Gamer Editör'ün Seçimi)
Hitachi CM641ET 3D	Mart '99 17"	645$	15.9"	1600x1200@75Hz	0.26	Bilgitaş, 0.212 275 10 70	Aydınlık ortamlarda kullanılması ve iyi bir kart ile ödüllendirildiği takdirde iyi sonuç. (PC Gamer Editör'ün Seçimi)
IIYAMA Vision Master 17"	Nisan '99	619$	15.7"	1600x1200@75Hz	0.26	Ölçsancad, 0.212 280 97 61	Görülebilir alanı dışındaki tüm özellikleri Pro400'ü çoğu monitörden daha üstün kılıyor. (PC Gamer Editör'ün Seçimi)
Hyundai DeluxScan 9695 19"	Nisan '99	595$	18"	1600x1200@75Hz	0.26	Empa, 0.212 599 30 50 Multimedya, 0.212 216 45 68	Oldukça hesaplı fakat aynı oranda sorunlu bir monitör. Daha özenle tasarlanmış olmasını beklerdik.
Sony Multiscan 100 GS 15"	Nisan '99	595$	14"	1024x768@85Hz	0.25	Gen-Pa, 0.212 288 10 78 Karma Donanım, 0.212 233 30 30	15" işimi görür diyorsanız ve kaliteli bir monitör arıyorsanız, 100GS tam size göre. (PC Gamer Editör'ün Seçimi)
Panasonic Panamedia SM70 17"	Mayıs '99	635$	16"	1280x1024@60Hz	0.27	Pancom, 0.212 274 47 23	Standart bir 17" monitörden hiç bir farkı yok. Uzak durmanızı tavsiye ederiz.
ADI Microscan 5GT 17"	Mayıs '99	525$	16"	1600x1200@75Hz	0.25	Harmony, 0.212 258 30 24	Piyasada bulabileceğiniz en kaliteli monitörlerden biri. Fiyatı da rakiplerine göre oldukça makul. (PC Gamer Editör'ün Seçimi)
Mitsubishi Diamon Plus 72 17"	Mayıs '99	508$	16"	1600x1200@65Hz	0.25	Ufotek, 0.212 274 56 60	Bir çok üstün özelliği ve uygun fiyatıyla çekici görünen bu monitör, 1600x1200 çözünürlüğü ancak 66Hz'de verebiliyor.

DÜZELTME:
Nisan sayımızda incelediğimiz iiyama Vision Master Pro400 monitöre Editörün Seçimi Ödülü'nü verdiğimizi belirtmemize rağmen dizgide kaynaklanan bir sorundan dolayı PC Gamer Editörün Seçimi logosunu koymadık. Ayrıca inceleme yazısının içinde Anti-glare tabakasının oldukça iyi olduğunun belirtilmiş olmasına rağmen Son Karar kısmının Eksiler bölümünde Anti-glare tabakasının çok iyi olmadığı ibaresi yer almıştır. Düzeltir özür dileriz.

Teknik Sorular ve Cevaplar

Bilgisayarın mı var, derdin var. Ama *PC Gamer*'ın varsa tüm dertlerini cevabı var.

S Sevgili *PC Gamer* ailesi,

Öncelikle Türkiye'ye böyle güzel ve dopdolu bir dergi kazandırdığınız için sizi kutluyorum. Derginizi ikinci sayısından beri alıyorum. Sizin yüzünüzden beş senedir kesintisiz aldığım dergiyi bırakmak zorunda kaldım. Zaten pek bir işe yaramamaya başlamıştı. Herneyse, ben bilgisayar oyunlarıyla yakından ilgilenen biriyim. 16 MB RAM'lı Pentium 133'üm var. Yeni bir bilgisayar almak istiyorum. Bununla ilgili birkaç sorum olacak. Cevaplarsanız sevinirim.

1) Şu anda en iyi anakart, 21" monitör, modem, hard disk, 30X üzeri CD-ROM ve ses kartı hangisi?

2) Ses kartına cevabınız büyük ihtimalle SB LIVE! Olacaktır. Eğer yanıtınız buysa, yanında en iyi ses düzeneği olarak hangi markayı tavsiye edersiniz?

3) Alabileceğim en iyi 2D/3D ekran kartı hangisi? Bir de TNT'lerin bazı anakartlarla bazı uyuşma problemleri oluyormuş, bu doğru mu?

4) AGP ve PCI ekran kartları arasında büyük performans farkı var mı?

5) Bu sorumun pek teknik sorularla alakası olmayacak ama Türkiye'de orijinal oyunları alabileceğimiz yerlerin telefonları ve adreslerini söylerseniz çok iyi olur. Bir tek Aral İthalat'ı biliyorum. EA'nın oyunlarını getiriyor. Artık orijinal oyun almak istiyorum. Bende 110 oyunluk tamamı korsan olan bir arşiv var. Orijinal oyuna dönmemin sebebi Carmageddon 2. Oyunu aldım alalı bilgisayara üç kere format attım. Mart sayımızda öğrendim, Türkiye'deki Carmageddon'lar virüslüymüş. Şimdi size hak veriyorum. Acaba korsan oyunları ihbar edebileceğimiz yerler var mı?

Sorularım bu kadar. Umarım cevaplarsınız. Yayın hayatınızda başarılar dilerim.

— Fikret Ceylan, Balıkesir

C Dergimizi bu kadar beğenmen bizleri çok mutlu etti. Eğer sizler için doyurucu bir dergi çıkarabiliyorsak ne mutlu bize. Sorularına gelince...

1) Anakart konusunda her hangi bir marka vermek istemiyoruz. Bu konuda dikkat etmen gereken kartın yeterli PCI yuvasına sahip olup olmadığıdır. Günümüzde yeni çıkan kartların neredeyse tümü PCI veriyolunu kullanıyor. ISA yuvalarının fazla bir anlamı kalmadı. 5 PCI yuvasına sahip bir anakart seç, ayrıca 4 RAM slotu olması iyi olur. 21" monitör konusunda sana daha önceki sayılarımızda incelediğimiz Sony GDM-F500'ü önerebilirim. Gerçi fiyatı biraz yüksek ama alacağın sonuca değer. Modem'in 56K olmasına ve V90 standartını desteklemesine dikkat et. Ayrıca kurulumu sorunsuz bir modem seçmende fayda var. Harddisk' in yeterli büyüklüğe sahip olup olmamasına dikkat et. Artık oyunlar harddisk'te oldukça fazla yer kaplıyor. Fujitsu hard-disk'ler ve Quantum'un Fireball serisi oldukça iyi. Ama en iyisini istiyorsan SCSI bir anakart ve hard-disk almalısın. CD-ROM'un için Toshiba'yı önerebiliriz. Eğer sesine katlanabilirsen Creative 48X daha hızlı ama ben en sessizini arıyorum duyorsan Philips 40X en ideali. Ses kartı için tavsiyemiz senin de söylediğin gibi SB Live! Hoparlör için Cambridge FourPointSurround Sound Digital 2000 uygun düşer. Sen bu yazıyı okurken Voodoo3 ve TNT2'ler piyasaya çıkmış olacak. İncelemelerimizi de değerlendirip bunlardan birini seçebilirsin. TNT'lerin ASUS anakartlarla uyuşmadığı doğru. Bu sorunları giderebilmek için BIOS'u update etmek gerekiyor.

AGP ve PCI ekran kartları arasında çok büyük bir performans farkı yok. Çünkü henüz AGP yeterince desteklenmiyor. Ancak yüksek çözünürlükde dokular içeren oyunlarda AGP ekran kartları çok daha hızlı çalışıyor. Ama oyunların çoğunda performans farkı %5'i geçmiyor.

Orijinal oyunlar konusunda bir çok görüş öne sürülüyor. Ancak şurası gerçek ki korsan oyunlar bir çok tehlikeyi de beraberinde getiriyor. Senin başına gelen virüs olayı da bu tehlikelerden sadece biri. Orijinal oyunlara daha fazla rağbet edilmesi, hem bu oyunların fiyatının düşmesini sağlayabilir, hem de tehlikesiz bir oyun zevkini yaşamanızı sağlar. Türkiye'de şu an oyun ithal eden tek firma Aral İthalat. Bu tip firmaların artması bizim de en büyük dileğimiz.



Piyasaya NOMAD gibi ilginç ürünler çıkarken, okuyucularımızın gözü hala 3D kartlarda.

S Merhaba *PC Gamer*,

Sizin engin bilgilerinize ihtiyacım var. Bu soruları yanıtlarsanız çok sevinirim.

1) Ben bilgisayarımı Pentium II 400 yapacaktım ama Pentium III'ler çıktı. Acaba biraz bekleyip Pentium III'mü alayım, yoksa Pentium II 400 yeter mi?

2) Ben TNT ya da Voodoo2 almak için bilgisayarcıya gitmiştim ama adam bana biraz beklersem Voodoo3'ün geleceğini söyledi. Sizce Voodoo3'ü bekleyeyim mi?

3) 128 RAM beni ne kadar idare eder?

4) Markası iyi olmayan bir modem alsak

Oyun Makinesi

Bize göre Oyun Makinesi, şu an raflardaki her oyunun altından kalkabilecek konfigürasyonu olan sıkı ve satın alınabilir bir oyun PC'yi temsil etmekte. Teorik olarak bir Oyun Makinesi'nin maksimum fiyatı 1500$' dır. Ancak piyasada bunu çok daha ucuza bulabilirsiniz. Bu ay Oyun Makinesini upgrade ettik. Artık vakti gelmişti. Ama 300Mhz'in işlemci için yeterli olduğuna karar verdik. 3D hızlandırıcı kartımızı da Voodoo2'ye yükselttik. Zaten Voodoo2 kartlar PII ile birlikte daha iyi performans veriyor. Ayrıca artık 32MB EDO değil 64MB SD RAM öneriyoruz.

- Intel Pentium II 300
- 64 MB SDRAM
- NIVIDIA RIVA 128 kartı veya 128 bit 2D grafik kartı
- 3Dfx Voodoo2 tabanlı 3D hızlandırıcı
- 4GB IDE hard disk
- 16X CD-ROM sürücüsü
- Sound Blaster AWE 32 ve/veya pozisyonel ses kartı
- 17" SVGA monitör, 0.26mm çözünürlük
- Multi-player gamepad (Gravis Gamepad Pro veya Microsoft SideWinder)
- 56K Modem

(56K) çok sorun çıkar mı? Internet hızımız düşer mi?

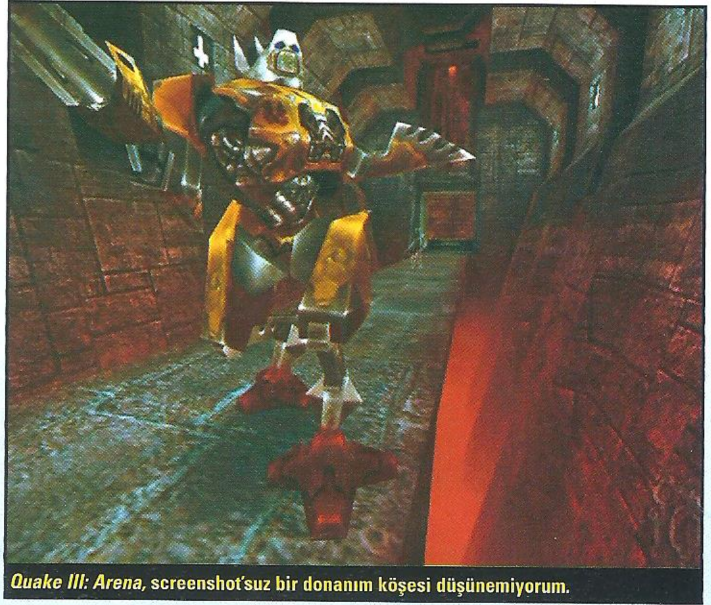
– Doğuhan Atış, Ankara

C Engin bilgilerimizle sana yardımcı olabilirsek ne mutlu bize... İşte sorularına cevaplar...
1) Pentium II – 450 şu an için yeterli bir işlemci. Ama biraz daha fazla para verip Pentium III işlemci almak ilerisi için daha mantıklı bir hareket olur. Sonuçta ne kadar üstün bir işlemci alırsan, seni daha uzun süre idare edecektir. Zaten PII ile PIII arasındaki fiyat farkı sadece 30$
2) Yeni kuşak 3D kartların çıktığı bir dönemde eskilerine rağbet etmenin bir anlamı yok. Ancak Şyat senin için önemli bir etmense Voodoo2 ya da TNT almak yerine Voodoo3 3000 tercih edebilirsin.
3) 128 MB SD-RAM, seni daha uzun süre idare edecektir. Yani şu anda endişelenmen için hiç bir neden yok.
4) Açıkçası, markası iyi olmayan bir modem almanı tavsiye etmiyoruz. Bu tür modemler, ilerde başına çok sorun açarlar ve yeni modem almaktan başka bir çaren kalmaz. Sana tavsiyemiz, hiç bir zaman ucuz diye bir modemi almaya kalkma. Biraz daha para toplayıp kaliteli bir modem al. Bu sayede Internet'in senin için zevkten çok eziyet olmasının da önüne geçmiş olursun. Bu sadece modemler için değil tüm parçalar için geçerli. Daha önce kalitesiz kartlar yüzünden anakartını bozanlar olduğunu bile pek çok kez duyduk.

S Selamlar,
Size Voodoo3 ve TNT2 hakkında birkaç sorum olacak. Yardım ederseniz sevinirim. Öncelikle benim Celeron 300, 32 MB RAM ve 4 MB S3 Virge DX bilgisayarım var.
1) Ben hem 3D animasyon (Lightwave, Poser, 3D MAX) hem de oyun oynamak için bir 3D kart almayı düşünüyorum. TNT2 alacağım çünkü OpenGL 3D animasyon için gerekli. TNT 2 için 4–5 tane kart var. Sizce handisini almalıyım? Ben ASUS v3800 TNT2 / TV almayı düşünüyorum. Sizce doğru olur mu?
2) Bu kart, benim S3 kartımın yerini mi tutacak yoksa ikinci bir kart gibi mi çalışacak?
3) Eğer S3'ün yerini mi tutacaksa bunun yanına bir hızlandırıcı gerekli mi? Gerekli ise ne almalıyım?
4) Benim bilgisayarımda iyi bir performans alabilir miyim? Eğer alamazsam nasıl bir upgrade önerirsiniz? (Anakartta AGP slot var)
Yardım ederseniz sevinirim.

– Kurt Donald Cobain, E-Mail yoluyla

C 1) TNT2 almaya karar vermekle en doğrusunu yapmışsın. İlk yaptığımız testlerde V3800'ün, Voodoo3 2000 ve 3000'den oldukça farklı olduğunu gördük. Ancak unutmaki Voodoo3 3500 ile TNT2'nin karşılaştırması çok farklı olacaktır. Yine de Voodoo'ların OpenGL'de daha başarısız olduğunu biliyoruz. Ancak 3Dfx çok yakında gerçek OpenGL sürücülerini çıkararak bu farkı kapamaya çalışacak. Kısacası seçimini iyi yapmak istiyorsan biraz daha bklemende fayda var.
2) Alacağın kart S3'ün yerini tutacak. Yani ekran kartı olarak yeni kartını kullanacaksın. İkinci bir kart almana gerek yok.
3) Eğer Glide destekli oyunları oynamak istiyorsan bir Voodoo2 ekleyebilirsin. Ancak D3D ve OpenGL uygulamalarda bunun sana hiçbir faydası olmaz.
4) Bilgisayarın henüz ömrünü doldurmamış gözüküyor. Sadece RAM miktarı MAX ve Lightwave için çok düşük. Bu tip işler için minumum 128MB RAM'in olmalı. 256MB RAM ile oldukça rahatlarsın.


Quake III: Arena, screenshot'suz bir donanım köşesi düşünemiyorum.

S Selamlar,
Derginin bu ayki fiyatını görünce şok oldum ama içeriğini görünce daha da şok oldum. FRP ve simülasyon dosyaları bir harikaydı. Kendinizi sürekli geliştirmeniz mükemmel. Türk oyun dünyasına kattıklarınız için hepinize teker teker teşekkür ederim. Size her hangi bir eleştirim yok çünkü siz zaten gereken şeylerden ders alıp küçük ya da büyük hatalarınızı düzeltiyorsunuz. İnşallah çizginizden sapmazsınız. Şimdi sorularıma geçmek istiyorum.
1) Bir PC Gamer olarak TNT2'ye mi yoksa Voodoo3'e mi para yatırmalıyım? (Bana bu soruyu sorduran, TNT2'nin Glide desteği olmamasıdır. Acaba bu, sorun yaratır mı?)
2) Türkiye hatları, 56K modemlerin özelliklerini kullanmalarına izin veriyor mu? Bende 33.600 Rockwell modem var. 56K bir Rockwell modem alırsam bir şey değişir mi? Mesela 30 MB'lık bir demo'yu 5 saat yerine yarı yarıya bir zamanda download edebilir miyim?

– Serhat Koç, E-mail yoluyla

Yardım mı Gerekli ?

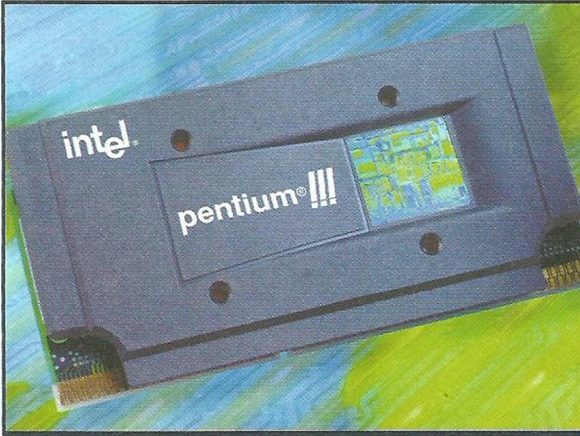
Bir donanım sorununuz ya da yorumunuz varsa bize yazın:
Donanım, *PC Gamer-Türkiye*, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
ya da e-mail atın:
donanım@pcgamer.com.tr

C Dergiyi bu kadar çok sevmen bizleri fazlasıyla memnun etti. Çizgimizden hiçbir zaman sapmayacağımıza emin olabilirsin. Sorularına gelince.
1) TNT2'nin ilk piyasaya sürülecek modeli, Voodoo3 2000 ve 3000'e göre daha üstün bir performansa sahip. TNT2 alırsan pişman olmazsın. Glide desteği çok hayati bir konu değil. Çünkü salt Glide destekli oyunların sayısı her geçen gün azalıyor. Yine de Voodoo3'ün gelecek modelleri hakkında konuşmak için henüz erken. Bu konuda daha ayrıntılı açıklamaları donanım sayfalarımızda bulabilirsin.
2) Türkiye'de 56K'yı destekleyen Internet servis sağlayıcıları mevcut. Neredeyse tüm servis sağlayıcıları 56K'yı destekleyen server'ları var. Yani 56K modemler Türkiye hatlarında işe yarıyor. 33.600'lük modemin yerine 56K bir modem alırsan Internet hızın artacaktır. 30 MB'lık demoyu download etme zamanın ise, günün her saatinde farklılık gösterir. Örneğin gece saat 22 -–02 arasında telefon hatlarının çok dolu olması, veri transfer hızının oldukça yavaşlamasına yol açar. Ancak saat 03 – 07 arasına kadar yatmayıp dosya download ederse, işlemin beklediğinden çok kısa zamanda gerçekleştiğini göreceksin.

S Merhaba,
Şu fiyatlara bir bakın. Yurtdışında, AMD K6-2 300: 52$ ve AMD K6-2 333: 69$. Ancak Türkiye'de AMD K6-2 300: 90$ AMD K6-2 333: 105$. Bunun sebebi nedir?

Alper Coşkun, E-mail yoluyla

C Bunun sebebi bölgesel Şyat politikası. Üreticiler, kıtaya ve ülkeye göre Şyat belirler. Hatta kimi ürünlerin yurt dışı parakende Şyatları Türk ithalatçılarına verilenden düşüktür. Bu pek çok Amerikan Şrmasında olan bir uygulama. Zaten Tayvan mallarının çok daha ucuz olmasının ve bu denli tutulmasının sebeplerinden biri de onlarda böyle bir sistem olmaması.



Pentium II'ler henüz ömrünü doldurmuş olmasa da ilerisi için Pentium III işlemci almak daha mantıklı.

S Selam,
Derginizi okumaktan büyük zevk alıyorum; keşke her hafta çıkarsanız.
Size birkaç sorum olacak.
1)PII 400 bir bilgisayar almayı ve TNT2 kart kullanmayı düşünüyorum; bir de Voodoo3 kart takıp abartırsam, bu bana ek bir performans getirir mi?, ya da ek performans alabileceğim bir grafik kartı kombinasyonu var mı?
2)Bana bir TV kartı ve surround speaker sistem tavsiye eder misiniz? (Ben Creative 4+1 almayı düşünüyorum.)
3)Bir sene önce "USR 56K WinmodemX2" almıştım ve şimdi onu V90`a terfi ettirmeye çalışıyorum ama beceremiyorum, acaba modemim upgradable degil mi?
4)Son olarak orjinal yazılımlara verdiğiniz destegi anlasamda; kabul etmelisiniz ki neredeyse bedava sayılabilecek fiyata korsan yazılım varken, orjinalini almanın ne Türkiye`ye ne de kullanıcıya hiç bir faydası yok.
Yardımlarınız için teşekkürler.

– Tolga Koca, E-mail yoluyla

C Merhaba Tolga, PII 400 ve TNT2'ye bir diyeceğimiz yok. Ama PIII 450 ile PII 400 arasındaki Şyat farkını bir değerlendir. Çünkü PIII'ler beklenenden daha ucuza piyasaya girdi. Ancak bunlara bir Voodoo3 ekleme şansın yok çünkü bilgisayarına aynı anda birden fazla ekran kartı takamazsın ve Voodoo3'ün add-on versiyonu olmayacak. Ama TNT2'nin yanına ekstradan bir veya iki Voodoo2 takabilirsin. Bunun sana tek yararı Glide destekli oyunları oynayabilmek olur. Ancak Direct3D ve OpenGL oyunlarda hiçbir faydası olmaz.

TV kartı olarak daha önce incelediğimiz Inca'dan memnun kalmıştık, bu kartı önerebiliriz. Hoparlör olarak Cambridge FourPoint SurroundSound Digital 2000 veya Altec Lansing olabilir. Ancak bu sayıda incelediğimiz Inca hoparlörler oldukça iyi. Modem'ini upgrade için *www.3com.com/56k/usr/upgrade/native* adresine gitmelisin.

Orjinal oyun kopya oyun konusunu Teknik Sorular ve Cevaplar'a taşımak istemeyiz. Ama senin gibi düşünmeyen çok kişi olduğundan emin olabilirsin.

S Sayın PC Gamer dergisi;
Benim size 3D kartlar hakkında yanıtlarsanız sevineceğim birkaç sorum var
1.TNT2 mi yoksa 3dfx Voodoo3'mü daha iyi? Ben bu iki kartında websitesine baktım fakat hiçbir karşılaştırmayla karşılaşmadım.
2.P III'e uygun mainboard'lar ne zamana çıkar.
3.P III için de Celeron çıkabilir mi?
4.Bence bu senede rekabet TNT2 ile voodoo 3 arasında olacak ve savage4 ile premedia yine onları geriden izleyecek. Sizce bu doğru mu?
5.Bende MMX 200 ve Banshee var. Ön belleğim de 32 ve şimdiden yavaş yavaş bazı oyunlarda zorlanmaya başladım. Piyasadaki malların en iyilerini toplayacağım upgrade'i ne zaman yapayım.
İlgilendiğiniz için teşekkürler.

– Bora Yaraş, E-mail yoluyla

C TNT2'mi Voodoo3'mü sorusuna cevabını aldığını umuyoruz. Ancak unutma ki bu sayımızda incelediğimiz Voodoo3 2000 ve 3000 bu serinin en düşük modeli. Gelecek ay ki Voodoo3 3500 incelemelerimizin ardından herşey daha da belirginleşmiş olacak.

BX çipsetli anakartlar PIII ile kullanılabiliyor. Bence hiçbir eksiklikleri yok. Tabii BIOS update'lerini yapmayı unutmamak lazım. Fakat yeni kuşak anakartları soruyorsan bunlar AGP 4X desteğine sahip Camino çipsetine sahip olacak ve çıkmasına daha birkaç ay var. Celeron serisi devam edecek. Ancak artık PII veya PIII'e endeksli değiller. Yani kendi yollarında yürüyecekler.

Savage4, Matrox G400 ve PowerVR'lar oldukça sağlam geliyor. Premedia'lar ise her zaman ki gibi profesyonellere yönelik olacak ve oyuncuları etkilemeyecek. Ancak bu gelişmeleri Haziran ayı içinde bekliyoruz. Bence Upgrade için biraz daha bekle. Mesela Camino'ların çıkmasını.

S Öncelikle ilk e-mailime cevap verdiğiniz için teşekkür ederim. Sizin tavsiyenize uyacağım ve bilgisayarımı Win98 yapmayacağım.
Bir sorum olacak: Benim bilgisayarım 32mb RAM ,200 MMX. Şu an için bulduğum 2 kart var. Ben benim makinemde en iyi performans göstereni almak istiyorum. Biri 12MB Voodoo2 Diamond, diğeri ise 8 MB Voodoo2 Diamond. Sizce bu kartlardan hangisini alayım? Ve hangisi daha iyi bir performans sağlar? Aralarında pek bir fark olur mu? En son olarak ise ben ayrıca 128bit Creative ses kartı alıyorum + 32MB RAM alacağım. Sizce bunları alınca Win98 alabilir miyim? Diyeceksin ses kartının bunla ne alakası var... İşte ben ona getiriyorum. Acaba ses kartı bilgisayarı yavaşlatabilir veya da hızlandırabilir mi? Ayrıca 64RAM olunca tabii 12MB veya 8MB 3dfx ile birlikte Win98 kurabilir miyim?

– Cihan Gökçay, E-mail yoluyla

C Bir ses kartı bilgisayarı yavaşlatabilir. Eğer sesle ilgili işlemleri yaparken CPU'ya yük bindiriyorsa ve ISA veriyolunu kullanıyorsa bu ses kartı sistemin genel performansını düşürür. Ancak bu çok büyük bir düşüş değildir. İşletim sistemini değiştirmende en önemli faktör RAM miktarıdır. İşlemcinin gücü bile bundan sonra gelir. Çünkü işletim sistemleri daima RAM'in bir kısmını kullanırlar. Bu yüzden RAM'in azsa diğer programları ya da oyunları çalıştıracak kadar RAM kalmaz. Eğer RAM'ini upgrade ettiysen Win98 kurabilirsin. Ama yinede sistemin çok yavaşlarsa tekrar Win95'e dön. Çünkü sağlıklı çalışan bir işletim sistemi daha fazla özelliğe sahip olan yavaş sistemden daha iyidir.

Umarım henüz 3D hızlandırıcı kartını almamışsındır. Eğer almadıysan alma. Biraz bekle. Çünkü hemen hemen aynı Şyata bir Voodoo3 alabilme şansın var. Voodoo3 2000'ler Türkiye'ye gelmiş durumda. Bir süre bulmak biraz zor olabilir ama Şyatları oldukça uygun.

S Hemen sorularıma başlayayım: Öncelikle sistemimi yaz sonunda upgrade etmeyi planlıyorum, cevaplarınızı ona göre verirseniz sevinirim.
1-) Yeni çıkacak TNT2 hakkında bilgi verir misiniz? Onu beklemeli mi, yoksa Voodoo3'e dalmalı mı? Yani yaz sonun-


Gölgede kalmış olsalar da S3'ün 3D işlemcileri oldukça başarılı. Ancak TNT2 ya da Voodoo3 kadar değil.

da hangisini almak daha akıllıca olur?
2-) Sound Blaster Live!Value'mu yoksa MX300 mü daha iyi? Bu ses kartlarından herhangi birini alırsam yeni hoparlör almak zorunda mıyım? Bayağı güçlü hoparlörlerim var oysa.
3-)GX anakartlar ne zaman çıkacak? 133'lük RAM'ler ne zaman çıkacak? TV kartım şu anda 66'da çalışıyor ve133'e çıkınca bir sorun çıkar mı? GX anakartların hepsi overclock etmeye elverişli olacak mı?

–Ozan Baltacı, E-mail yoluyla



ELSA, Erazor3 ekran kartlarında TNT2 işlemcilerin karşı konulmaz gücünü kullanıyor.

C Öncelikle Voodoo3 ve TNT2 incelemelerimizi okuduğunu umuyorum. Ancak yaz sonu için düşünüyorsan şimdiden tasalanma. Çünkü piyasaya yeni modeller çıkmış olacak.

Ses kartı olarak SB Live! al. Çünkü Nisan sayımızda bahsettiğim gibi Creative Live!'a sürekli daha fazla destek veriyor. Live! kullanıcıları her ay yeni bir sürprizle karşılaşıyor. Performans olarak aralarında çok büyük bir fark yok ama Live!'ın bahsettiğim bu özelliği ve daha ucuz olması onu ön plana çıkarıyor. Eğer hoparlörlerin gerçekten güçlüyse ve onlardan memnunsan elbetteki hoparlörlerini değiştirmeyeceksin. Ancak şu anki hoparlör sayın iki ise iki tane daha edinmen gerekecek. Bu hoparlörleri arkaya yerleştirmelisin. Bunların ön hoparlörler kadar güçlü olması gerekmiyor. Ancak hoparlörlerin ses düzeylerini iyi ayarlamalısın. Anakartlar konusunda ise Fikret arkadaşımıza verdiğimiz cevaplar senin içinde geçerli.

S Sevgiler ve saygılar PC Gamer Türkiye'nin güzel insanlarına... Size geçen ay gönderdiğim e-mail'e cevap göndermenizi doğrusu beklemiyordum. Ve beni kesinlikle birkez daha kazandınız. Derginize dair o kadar çok güzel şey söyleyebilirimki ama bunları bir kez daha sıralayıp onları harcayacağınız vakite ihtiyacınız olacağını düşünerek geçiyorum.Ama birde eleştiri yapmam gerekiyor ve gönderdiğim e-mailde bulunan soruların benim hatamla yeterince açık değildiki cevaplar garipti...Neyse sorularımı tekrarlamak isterim.

1.*Need For Speed 3* te loading ekranından sonra donduğunu söylemiştim... Sizde olayın sistemden kaynaklanma olasılığı üzerinde durmuşsunuz...Ancak sistemim en azından bu oyun için fazlasıyla yeterli... PII 300 mmx 64 mb ram 4 mb S3 virge AGP ekran kartı 3dfx Voodoo chipset felan filan...iyi sayılır yani değil mi?

Neyse bu oyunla ilgili aynı sorunu başka insanlardan da duydum. Dolayısıyla da sanırım bu konu araştırmaya değer... *Fifa 99* la ilgili olarak da network den oyunun nasıl oynanacağını sorarken çok eksik ve yetersiz bilgi buldum çünkü işte network kısmına gir felan gibi herkesin bileceği cevaplar vermişsiniz ama abi benim internet bağlantım, *Fifa 99* um ve 33.600 modemim var... Eee un şeker herşey var ama helva yapamıyorum... Hadi bir yol ama yani işte ama network kısmından call ya da farklı cevaplar yerine sizden birazcık ayrıntı rica ediyorum... Saygılar benden sizlere olsun...

– Ersin Y. Kaya, E-Mail yoluyla

C Sanırım *NFS3*'deki sorun virüs. Bu aralar yaygın olan CIH virüsünün olması muhtemel. Benim tavsiyem McAfee Virus Scan programını kullanarak virüs olup olmadığından emin olman. *www.mcafee.com* adresinden bu programın deneme sürümünü çekebilirsin.

S Benim 4MB'lık Diamond Monster 3dfx bir kartım var. Karttan hiçbir şikayetim yok ve çok ta memnunum. Ne zamanki dergiler tarafından yere göğe sığdırılamayan *'Half-Life'* adlı oyunu aldım o zaman upgrade'i düşünmeye başladım artık. Eve gelir gelmez aldığım oyunu bilgisayarıma kurdum ve gerekli ayarları yaptım. Fakat ne yaptım ne ettimse de 3dfx destekli oynayamadım (oyunun bozuk olmadığı kesin, çünkü direct 3D modunda biraz ağır da olsa sorunsuz çalışıyor). 3dfx seçeneği, daha doğrusu mini glide seçeneği tercih edildiği anda ekrana bir ikaz çıkıyor ve anladığım kadarı ile çıkan ikazda Open GL sürücüleri konusunda bir problemden bahsediliyordu. Ben de bir internet cafeye giderek, öncelikle *Half-Life* CD'sinin read.me bölümünde yazılıp internet adresinin verildiği gibi "opengl.95" sürücüsünü, ardından da gerekli olabilir diye 3dfx'in sitesinden "mini glide" sürücüsünü indirdim. Ama gelgelim bu sürücülerin nereye kurulacağı, hangi dosyanın içine atılacağı ya da nasıl yükleneceği konusunda hiçbir tecrübem olmadığı için o gün bugündür *Half-Life* vitrin süsü olmaktan öteye geçemedi. Merak ettiğim nokta bu tür dosyalar veya butür sürücüler nasıl yükleniyor? Benim internetten indirdiğim dosyaların her ikisi de .exe uzantılı. Mesela miniglide.exe seçeneğine tıkladığımda açılan bir sürü dosya var. *Quake*, *SiN* vs gibi bir sürü oyunun sürücüsünün yanında *Half-Life*'a ait bir dosya da var. Bu dosyaya tıkladığımda dll uzantılı bir dosya gözüküyor. Ama bu dosyaların hagisi ne yapacak? Bu dll uzantılı dosyalar harddisk'te bir yere mi atılacak? Yoksa başka bir şekilde mi kurulacak? Bu tür güncellemeleri öğrenmek şart oldu. Çünkü yarın öbür gün sürücülerinde problem olduğu söylenen Creative Banshee kartın yeni sürücülerini de internetten indirdiğimizde aynı problemlerle karşılaşacağız. Bu tür bir sürücü güncellemesi nasıl yapılıyor ve yukarıda bahsettiğim exe uzantılı yükelemler nasıl oluyor bir izah edin noolur.

– Ertuğrul Candan, Bursa

C Güzel sorun için teşekkürler. Bu sadece 3dfx'in ürettiği kartlardan birine sahip olanları değil herkesi ilgilendiriyor. Bu tip driver update'leri genelde .exe formatındadır. Çünkü kullanıcıların driver'ları kendi kendilerine değiştirmeleri hem zor hemde risklidir. Bu update programları değişecek dosyaları bulup yenileriyle değiştiriyor hatta bir dosyanın içeriğindeki bazı satırları değiştirebiliyor. Bu tip update dosyalarının ve programlarının yanında mutlaka bir readme.txt dosyası bulunur. Bu tip dosyalar ihtiyacınız olan tüm bilgileri içerir. Gelelim 3dfx'in MiniGL driver'larına. Benim 3dfx'in sitesinden çektiğim son sürücüler update edilebilecek oyunları arayıp gerekli tüm düzeltmeleri yapıyordu. Ancak senin de değindiğin gibi "Search my computer for games and update tham automatically" yerine "Extract all of the MiniGL $les into one folder on my desktop without affecting any games" seçeneğini seçersen program tüm driver'ları masaüstünde *"3dfx MiniGL"* isminde bir dizine kopyalar. Bu durumda update'i kendin yapmak istersen şu yolu takip etmelisin. Öncelikle masaüstündeki bu dizine gir. Burada bir çok oyunun ismini taşıyan klasörler göreceksin. Update etmek istediğin oyunun klasörüne gir. Burada bir .dll dosyası göreceksin. Bu dosyanın adını c:\ dizini içinde arat. Bu dosyadan birden fazla bulacaktır. Bunlardan hangisinin senin oyunu install ettiğin klasörde olduğunu bul. Daha sonra masaüstündeki klasörde olan yeni dosyayı bulduğun eskisiyle değiştir. **PCG**

Sizi Günahkarlar Sizi...

Merhaba, iyi akşamlar sayın seyirciler... Al işte, Haberler Özetler falan tadında bir giriş yapalım dedik, daha ilk cümleden iki falso birden!.. Bi kere okuyucunun dergiyi akşam okuduğu ne belli? Hehehe, bi dakka, bi dakka! O kadar da desteksiz atmadım. Ufak bir hesap yapalım, siz bu dergiyi sabahın köründe gazete bayiinde üç saat sıra bekledikten sonra almıyor musunuz? Hani "Aabi bi *PC Gamer* versene" diyerek dergiler bitmeden bir tane kapabilmek umuduyla nefes nefese kalan o 200-300 kişinin oluşturduğu sıra? Ne? Öyle bir sıra yok mu? Hay Allah, neyse bu konuyu fazla deşmeyelim, tısss... Şimdi gittiniz dergiyi aldınız, herhalde açar açmaz en önce benim köşemi okumuyorsunuz. O kadar da manyak olmanıza gerek yok. Açıklamaları okursunuz siz önce... Zaten siz hep böylesiniz. O kadar uğraşıyoruz, köşe yazıyoruz, bir köşeye fırlatıyorsunuz. Şaka şaka, dergiyi alır almaz Uzatma Dakikaları'nı açtığınızı biliyorum (Kes!). Her neyse, konuyu dağıtma, konuyu dağıtma! (Konu mu, o da ne?) Nerede kalmıştık? Ha evet, yani lafın kısası (amma da kısa ha, sayfanın yarısını yedik) benim köşeyi okumanız akşamüstünü falan buluyordur, böylece de ilk cümlede yapılan falsolar bir taneye inmiş oluyor. Diğerini de artık akıllı olanlarınız anlar, heheh! (İtiraf: Bu paragrafın tümü yer doldurmak için yazılmıştır, hiçbir değeri yoktur, ilgi göstermeyin.)

Bu ay da dükkana taptaze mallarım geldi, mesela Urfa'nın meşhur *Wages of Sin*'i geldi. Sonra Antalya'nın kaymaklı *Heretic II Enhancement Pack*'i var şahane... Ha bir de tezgahın arkasında kalmış, göremedim, acılı *Battlezone* ezme var, 1.4 kilo kadar. Size hepsinden şöyle kaşığın ucuyla azıcık tattıracam. Açın bakiim ağzınızı... şey, yani gözünüzü. Başlığa da onu koyduk madem, *Wages of Sin* ile başlıyoruz. 4-5 ay öncesinin o 3D furyası (*Half-Life, Heretic, Blood II, Unreal*) sırasında sessiz sedasız piyasaya sızan *Sin*, bildiğiniz gibi gayet iyi bir parça. Açıkçası fazla oynama şansı bulamamıştım, ama güzel görünüyordu. Şimdi de nispeten cılız olan alevi canlı tutmak amacıyla olsa gerek, *Wages of Sin* diye bir görev paketi çıkarıverdiler. İsterseniz yeni görevlerin konusuna biraz göz atalım. John R. Blade olarak çok başarılı bir savaş verdikten sonra manyak kimyacı Elexis Sinclaire'e haddini bildirmiştiniz. İyi güzel de kardeşim, bu utanmaz arlanmaz yasadışı heriflerin ardı arkası kesilmiyor ki! Şimdi de kaytan bıyıklı mafya babası Gianni Manero'nun pisliklerini temizlemekle uğraşacaksınız. Manero'nun adamlarını tek tek öldürerek saklandığı yeri bulmanız lazım. Toplam 17 tane yeni görevin bulunduğu *Wages of Sin*'deki mekanlar da çok renkli ve çekici (Manero'nun kumarhanesi, liman ve araştırma merkezi gibi değişik manzaralar var).

Sin'de kullanılan *Quake II* motorunda da ufak tefek bazı değişiklikler yapılmış, özel efektlere ağırlık vermişler. Aydınlatmalar, saydam cisimler ve dokular, gelişmiş fizik modelleri hemen ön plana çıkıyor.

Yenilikler bunlarla da bitmiyor, dört yeni karakter ve 12 yeni düşman türü var. Bunların yapay zeka düzeyleri de normal *Sin*'e göre oldukça yükseltilmiş, artık sizi epeyce zorlayacaklar. Ateş ettiğinizde kaçıp saklananları bulmak gibi sinir bozucu işlerle uğraşmanız gerekecek.


Geliştirilmiş AI sayesinde bu herifleri vurmak tam bir karın ağrısına dönüşebilir.

Cüneyt Halu



Bazıları *Sin*'i pek sevmedi, oysa ben oldukça tuttum. Yeni çıkardıkları görev paketi Wages of Sin de hiç fena değil hani...


Herkes nereye kayboldu? Canınızı yakmak yok, söz veriyorum! Wages'deki mekanlar çok canlı ve heyecanlı.

Ateş etmek dedim de, *Wages of Sin*'de 7 tane yepyeni silah da bulacaksınız. Bu arada dikkat edin boş bulunmayın, *Wages of Sin*'i oynayabilmek için orijinal Sin'e de ihtiyacınız var.

Evet, bu kadar günah yeter, şimdi biraz da *Heretic II Enhancement Pack*'e göz atalım. Internet üzerinde indirmenize hazır vaziyette sizi bekleyen bu dosya tam 12MB! Activision sanırım *Heretic II*'nin başarısından çok duygulandı ve sevinç gözyaşları içinde bu paketi çıkararak müşterilerine kıyak yapmak istedi. *Heretic II* EP'ye *www.activision.com* sayfasından ulaşabilirsiniz. Ama dikkat! Önceden kaydettiğiniz oyunlar bu EP'yi yükleyince kullanılmaz hale geliyor. Raven tasarımcılarından 8 tane yeni DeathMatch haritası eklenmiş. Oyunda kendi karakterinizi tasarlamak için seçenekler sunulmuş ve en güzeli de Kiera the Elf adlı yepyeni bir bayan karakter daha eklenmiş. Ayrıca A3D ve EAX ses sistemleri de artık destekleniyor. Whirlwind adlı yeni bir savunma silahına sahip oluyorsunuz. Bir de çok güzel bir shrine eklenmiş: *Boots of Speed*. Armageddon adlı yeni bir zorluk düzeyi konmuş (en zoru). Bütün ölme animasyonları falan değiştirilmiş, yani kısacası oyuna yepyeni bir hava gelmiş. Kesinlikle Net'ten indirip yükleyin derim, çok güzel...



Battlezone'da artık hile yapmak eskisi kadar basit değil. Eşit şartlarda savaşmayı öğrenmeniz gerekecek.

Son olarak da *Battlezone 1.4* yamasına ilgi göstermenizi öneriyorum. Yaklaşık 6MB büyüklüğündeki bu dosya, bütün tam versiyon *Battlezone*'ları güncelliyor (ancak *Battlezone Lite* veya *Battlezone Demo* üzerinde işe yaramıyor). Bu yamanın giderdiği başlıca sorunlar; multi-player oyunlarda yapılan hileler ve DirectX 6.0 ile ilgili ufak tefek hatalar. Ayrıca 5 tane yeni harita da eklenmiş (taze kan!). 3Dfx kartların özelliklerinden tam olarak yararlanmak amacıyla grafiklerde de geliştirmeler yapılmış.

Bu ay *Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast*'tan bahsedeceğimi söylemiştim; ama açıkçası pek araştırma yapamadım. Zaten oyun da daha çıkmadı, sanırım gelecek ay bir şeyler yazmam mümkün olabilecek. Siz o zamana kadar bu ayki *CD*'mizdeki 1.01.4315 yamasıyla idare edin (versiyon numarasına bakanlar da bu adamların hergün yama çıkardığını falan zanneder, o ne biçim numara be!). Bu arada ufak bir sürpriz... *Quake III Arena*'nın reklamları yavaş yavaş çıkmaya başladı. Çarşaf çarşaf ilan veriyorlar, "Bütün hayat düzeninizi değiştirin, kendinizi *Quake III*'e hazırlayın" gibi laflar dolanıyor. Sanırım bu yaz çok şiddetli "depremler" olacak, haha! Gelecek ay yine görüşürüz.

cüneyth@pcgamer.com.tr

PCG

BUG PATCHLERİ*



Baldur's Gate v. 1.01.4315 (Interplay Productions): Baldur's Gate artık cache miktarını kontrol ediyor ve hard diskte yeteri kadar yer yoksa bir uyarı veriyor. Ayrıca oyunlarınızı kaydederken de hard disk kontrol ediliyor. Script compiler artık çalışıyor. Daha iyi yol bulmak için oyuncunun yol bulma noktalarının sayısını değiştirebilmesi gibi daha birçok yeni özellik var. *BG114315.ZIP*

Falcon 4.0 v. 1.04 (MicroProse): Bir görevi başarıyla tamamlayıp yere indikten sonra bile sizi MIA olarak gösteren hatalı görev sonu değerlendirmesi düzeltilmiş. Birçok Tactical Engagements sorunu giderilmiş. Belleğin çok fazla harcanmasına neden olan birkaç sorun düzeltilmiş. Başka değişiklikler de var. *F4104US.ZIP*

Fallout II v. 1.02d (Interplay Productions): New Reno'daki boks yüzünden artık bilgisayar kilitlenmiyor. Dice Game sırasında kazanabiliyorsunuz. New Reno'daki Llyoy görevinde bilgisayar çakılmayacak. Vault 15 görevi hakkında Tandi ile konuşmak sisteminizi çökertmeyecek. Oyunları kaydedip yüklemek hızlandırılmış. Takım elemanlarınız size düşman kesilmeyecekler (çoğu durumda), bu sayede sürekli olarak onlarla konuşabilirsiniz. Gecko'daki Ghoul'lar size rastgele ateş etmeyecek. Bunun gibi bir takım değişiklikler var. 1.0 versiyonunda kaydettiğiniz oyunlar bu yeni sürümle uyumlu olmayacak. *F2V102D.ZIP*

Madden NFL 99 v. 2.07 (EA Sports): Bazı oyuncular çim üzerinde oynarken oyunun hızının düşmesi sorunu giderilmiş. Bir sezondaki durumunuzu etkilemeksizin, güncel listeler indirip yüklemenize imkan tanıyor. Ayrıca kullanıcılar artık bir listedeki oyuncuları istedikleri gibi düzenleme yeteneğine sahipler. Remote Play daha sağlam görünüyor. Coach Mode geliştirilmiş. Yapay zekada da ilerlemeler var. *MDNP207.ZIP*

Quest for Glory V: Dragon Fire v. 1.1 (Sierra): Dragon Blood Pool'a birden çok kez girebiliyorsunuz. Dışarıdan aldığınız save dosyaları daha büyük olabiliyor. Hydra'yı kendiniz kesip yakabiliyorsunuz. Taşıdığınız eşyaları yalnızca bir kez bırakabiliyorsunuz. West Gate Entrance'tan Open büyüsü ile çıkabiliyorsunuz. Başka birçok değişiklik var. *QFG5UP11.ZIP*

Starsiege: Tribes v. 1.2 (Dynamix): IRC'den oyun içi özel mesaj yolladığınızda ilk mesaj artık tekrar edilmiyor. Bir sütun seçmek için artık Join Screen'in en üstüne kadar gitmeniz gerekmiyor. Join Server listesinde, bir sunucuyu tekrar ping yapmak için çift tıklamanız gerekiyor. Join Server ekranında arkadaşlarınızı bulmanızı sağlayan yeni bir bölüm var. Bu bölümdeki oyuncuları içeren sunucular, favorites sütununda özel bir simgeyle gösteriliyor. Arkadaşlarınızın listesinde son 10 arama tutulabiliyor. Bu listeden birini seçince en üste yazılıyor. Join Server'da artık "refresh all" ve "refresh vis" düğmeleri de var. Refresh all düğmesi ana sunucuya bağlanarak sunucu listesini güncelliyor. Refresh vis ise yalnızca o anda sunucu listesinde bulunan sunucularla ilgili. Join Server listesindeki bir sunucuyu ping yapmak listenin sıralanışını ya da içeriğini değiştirmiyor. Ses menüsü artık chat kutusunun üstünde ya da altında (kutu ekranın neresindeyse ona göre) yer alıyor. Ayrıca ses menüsü artık yeşil renkli. IRC ile URL yolladığınızda, Web tarayıcınız açılırken URL artık büyük harfle yazılmıyor. Birçok değişiklik daha var. *TRIB1012.ZIP*

Thief: The Dark Project v. 1.33 (Eidos Interactive): Seyrek de olsa bazen flash bombaları arka arkaya kullandığınızda Thief çökebiliyordu, bu sorun giderilmiş. Görevlerdeki ufak tefek hatalar temizlenmiş. Joystick ve Creative Labs Environmental Audio (EAX) desteği sağlanmış. *THIEF133.ZIP*

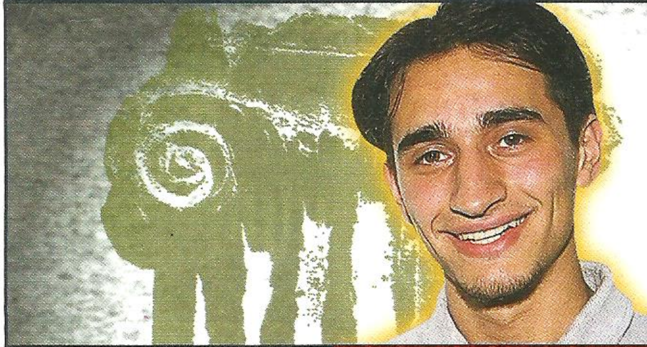
*BU PATCH'LERİN HEPSİNİ *CD*'DE BULABİLİRSİNİZ!

Kurtlarla Dans

Bu ay hepimiz için değişik deneyimlerin yaşandığı bir ay oldu. Ülke gündemi seçime ve ortaya çıkan meclise odaklaşa dursun PC Gamer tayfası olarak bizler, tüm güncelliklerden uzakta kah uzayda koloniler kurmakta (*Alpha Centauri*), kah karanlık delhizler de ganimet peşinde koşmakta (*Thief*) yada bir masal diyarında sihirin ve gücün kahramanlarıyla al takke ver külah durumdaydık. Elbette bahsettiğim değişik deneyimler bunlar değil. *PC Gamer* ekibi uzun bir süre aradan sonra esaslı bir tadilat geçiren bürosuna kesin dönüş yaptı. Karanlık tavan arasından çıkarak ışık karşısında aptal aptal gözlerini kırpıştırarak masamıza yerleştik. Kaan gibi kimi aklı evveller "Çatı katının atmosferi 3D shooter oynamak için daha elverişliydi inmeyelim" gibi dahiyane fikirler ürettiyse de kulak asan olmadı.

Sonuçta herkes geri dönmekten çok mutluydu. Özellikle de ben, zira üst katta olumsuz koşullardan dolayı network'ümüz eski kapasitesinde değildi. Eski altılı, sekizli turnuvalar bizim için tatlı anılar olmuştu. En korkuncu da *PC Gamer*'da tek bir editör, evet tek bir Allah'ın kulu bile daha *Star Siege Tribes* oynayamamıştı. Ne utanç Tanrım! Neyse, yeni yerimizde bu açığı kapatacağımıza eminim. *Tribes*'a gecikmiş bir merhaba dedikten sonra tam tekmil tüm *PC Gamer* editörlerinin sabırsızlıkla beklediği *Alien vs Predator* için gerekli karşılama törenlerinin hazırlıklarına başlayacağız. (Güven, şimdiden tavanda yürüme egzersizlerine başladı bile!)

İşte yukarda az biraz bahsettiğim durum, bizi bol kanlı Deathmacth'lardan uzak tutuyordu ki, eski bir dostun geri dönüşüyle biraz olsun kendimize gelebildik.



Kurtçuklar geri döndü

Eminim sizin de başınıza gelmiştir; bir oyunu çok seversiniz, başından kalkamaz müptelası olursunuz, belki ufak tefek kusurları vardır ama onu olduğu gibi kabul edersiniz, yine de hayal etmeden duramazsınız; "Ah şurasını şöyle yapsalar", "keşke bilmem ne özelliği olmasa", "birde falanca'yı ekleseler bu oyun müthiş olur". Derken oyunuzun devam bölümünün çıkacağını duyarsınız içiniz içinize sığmaz, çıkacağı günü iple çekersiniz, elinize CD'yi alıp bilgisayara koyduğunuz o unutulmaz an sonunda görürsünüz ki devam bölümü berbattır.



Belki çok etkili bir silah değil, ama çok havalı olduğu kesin. Benim adım kurt, Robin kurt!



Kafana baltayı yediğinde o kadar sakin olabilecek misin bakalım.

İlk kez bir devam bölümü ilkinin iyi yönlerini bozmadan geliştirip mükemmeli yakalıyor.

Bunun ender bir şey olduğunu zannetmiyorum, pek çok oyun üreticisi oyunun eskimemesi için devam bölümünde o oyunu benzersiz kılan atmosferi yok edebiliyor (bkn. *X-Com*). Bu stresi bu ay içinde iki kez yaşadım ilk olarak *Heroes* ikinci olarak da *Worms*'la yaşadım. Neyse ki ikisinde de hayal kırıklığı yaşamadım. Özellikle *Worms Armageddon* yüzümü güldürdü diyebilirim.

Hımm, şimdi *Armageddon*'u anlatmaya nereden başlamalı? "start a new game seçeneğine basarsanız yeni bir oyun başlatırsınız" gibi bir giriş yaparak okuyucuyu embesil yerine koyan bir açıklama nasıl olur acaba... Yo yo gerçi bu tip yazıları kimi dergilerde görebilirsiniz; ama *PC Gamer*'da böyle bir şey yazarsanız soluğu sokakta alırsınız. Hem okuyucu da bu tip şeyleri yutmuyor artık (ha yutuyor mu?!!). Neyse bir şekilde başlayalım gerisi nasılsa kendiliğinden gelir.

Her şeyden önce *Worms Armageddon* yeni bir oyun değil, *Worms 2*'den temelde hiçbir farkı yok. Oynanışı ve grafik özellikleri olduğu gibi duruyor ve iyi ki de öyle. Bu elbette hiçbir yenilik olmadığı anlamına gelmiyor. Team 17 oyun severlere kulak vermiş olacak ki oyunun havasını bozmadan güzelleştirip genişletecek öğeler eklemiş. Bunların başında JPG, TGA, ve BMP formatındaki resim dosyalarınızı oyunda arazi olarak kullanmanızı sağlayan özellik geli-

yor. Bu, kendi adıma oldukça hoşuma giden bir özellik; çünkü oyun üzerinde bir şeyler ekleyebilmeniz çok eğlenceli. Ayrıca bu, sonsuz sayıda harita yaratabilmeniz ve oyundakilerle sınırlı kalmamanız anlamına geliyor.

Ne var ki hiçbir şey mükemmel değil. Kullanabileceğiniz resimler, en fazla 128 renk derinliğinde olabiliyor. Yani sünnet olurken çekilen resmimi arazi olarak kullanayım da üzerinde kurtlar gezdireyim derseniz pek de iyi bir sonuç elde edemeyeceksiniz. Kendi resimlerinizden iyi bir arazi yapabilmek için şunlara dikkat etmeniz gerek: Oyun, siyah alanları fon (yani boşluk) olarak algılıyor, dolayısıyla koyu tonlardan brightness ayarlarıyla oynayıp mümkün olduğunca kurtulmak gerek. İkincisi oyun ideal olarak 6 yada 7 bit'lik resim istiyor bunun için en pratiğinden Photo Shop gibi bir programda resminizi 8 bit kalitesine çevirin çok biçimsiz hale gelmediyse kullanabilirsiniz demektir. Yapmanız gereken tek şey, resmi import klasörüne atmak.

Oyundaki diğer bir yenilik ise takımların bayraklara sahip olması. Hemen hayale kapılmayın "Capture the flag" türü bir multiplayer modu falan yok, bu bayraklar sadece takımınızın güç çubuğunun yanında duruyor. Kulağa pek orijinal gelmiyor belki ama Internet'te çeşitli klanlar oluşturulursa aynı klandan olanlar aynı bayrağı taşımak isterler mutlaka.

Birçok ülkenin bayrağı hazır olarak bulunuyor. (Oyunu ilk açtığımda Türk bayraklı takımımı gördüğümde çok şaşırmıştım). Tabii ki kendiniz de bir bayrak yaratabiliyorsunuz. Herhangi bir programda çizin ve flags klasörüne atın.

Oyunun en şirin özelliği olan seslerine gelince eski ses bankası olduğu gibi duruyor; ayrıca yenileri de katılmış. Kendi seslerinizi de kullanabileceğinizi zaten biliyorsunuz. Bunun yanı sıra takımınız zafer kazandığında çalınan bir ses de var, buna marş demiyorum; çünkü marşların yanında pek çok uçuk ses var. Rakiplerinizi uçurup zaferinizi İstiklal Marşımızla ilan etmeniz de olasılık dahilinde.

Oynanışa gelince, dediğim gibi oyunda temelde bir değişiklik yok. En önemli rötuş, Tab'a her bastığınızda farklı bir kurt seçememeniz. Bu değişikliği yapmak için silah pencerenizden değiştirme seçeneğini seçip daha sonra Tab tuşunu kullanmalısınız. Tabii bu özellik dilerseniz değiştirilebiliyor. Bunun yanında kurtcuklarımız artık daha atik Backspace'e iki kere seri olarak basarsanız siz de görürsünüz. Oyunun tek oyunculu modu *Worms 2*'de sadece rakip takımı yok etmekten ibaretken şimdi "attempt a mission" başlığı altında rehine kurtarmaktan özel bir sandığı ele geçirmeye dek değişen görevlere de girişebiliyorsunuz. Bu görevler hiç de kolay değil, neyse ki kendinizi bilemeniz için bir alıştırma seçeneği dahi var.



Alev makinesi yan yana duran enayilere karşı birebir. Yanık mı kokuyor?

Armageddon'da bazı eski silahlara veda ederken onları aratmayacak yenilerini ediniyoruz.

Flame Thrower: Bu alev makinesi bir duvarın dibine sıkışan birkaç düşmanı toplu halde kavurmak ya da uçurumun yakınlarında tüneyen birkaç zibidiyi sularda serinletmek için birebir. Ama tek bir düşman üzerinde kullanmak yazık etmek olur.

Mole bomb: Köstebek bombası adından da anladığınız gibi kazarak ilerliyor ve siz tuşa tekrar dokununca: boom! Çok yüksek bir tesire sahip değil; ayrıca kullanımı ustalık ve şans gerektiriyor.

Skunk bomb: Kokarcaların parfümünün 1 km uzaktan dahi duyulduğunu hatırlarsanız bu silahın yeteneklerini anlarsınız. Attığınızda koşmaya başlıyor, tekrar ateşe bastığınızda kokusunu salıyor. Bu kokuya maruz kalan tüm kurtlar hastalanıp her tur 5 güç kaybediyorlar. Bir süre sonra patlıyor ama bu patlama çok etkili değil.

Longbow: Ok eski moda bir silah, çok da etkili değil. Her bir isabet, 15 güç götürüyor. Ancak giysiniz oldukça havalı oluyor ve oku, yetişemediğiniz yerlere ulaşmakta kimi zaman basamak olarak kullanabiliyorsunuz.

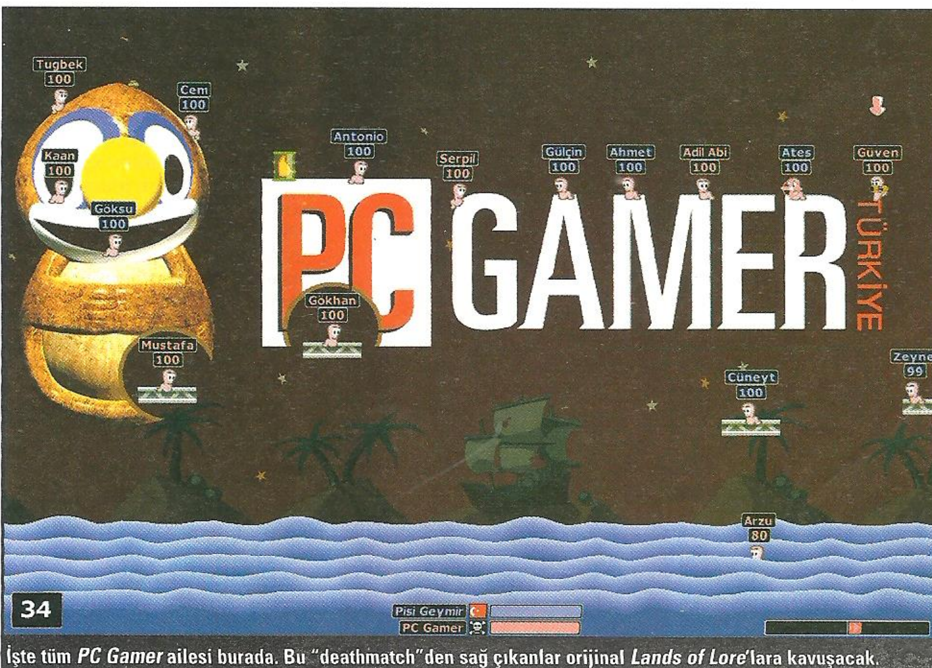
Battle axe: Balta da eskimiş bir silah; ama oldukça etkili, rakibinize vurduğunuzda gücü ne olursa olsun yarısını yitiriyor.

Suicide bomber: Bu bilindik anlamda bir silah değil. Tıpkı "kamikaze" gibi kurtunuz kendini feda ediyor; ama çok etkili değil.

Silahlara bazı yeni cephane de eklenmiş. Laser sight ile ateş edeceğiniz doğrultuyu görebiliyorsunuz. Jet pack ile yakıtınız yettiğince uçabiliyorsunuz. Low gravity yer çekiminin etkisini azaltıyor ve bombalarınız daha uzun süre havada kalıyor. *Worms 2*, dergimizce en iyi 2. multiplayer seçilmişti, bu yüzden onun ikizi gibi olan *Armageddon*'un bu yönüne fazla girmedim. Şurası kesinki yeni özellikleri multiplayer oyunu daha da zevkli kılmış. Internet üzerinden oynamaya gelince *Armageddon*'un oynanabildiği henüz yalnızca bir server var. Ona da şimdiye dek bağlanmak mümkün olmadı. Bunun sebebi fazla doluluk mu yoksa bizim bağlantılarımızın yetersizliği mi olduğunu bilemiyorum. Ne var ki eğer bu Team 17'deki adamlar benim tanıdığım adamlarsa, bu serverlar daha çok artacaktır. Ben onlara kefilim!

mustafa@pcgamer.com.tr

PCG



İşte tüm *PC Gamer* ailesi burada. Bu "deathmatch"den sağ çıkanlar orijinal *Lands of Lore*'lara kavuşacak.

kenan9593

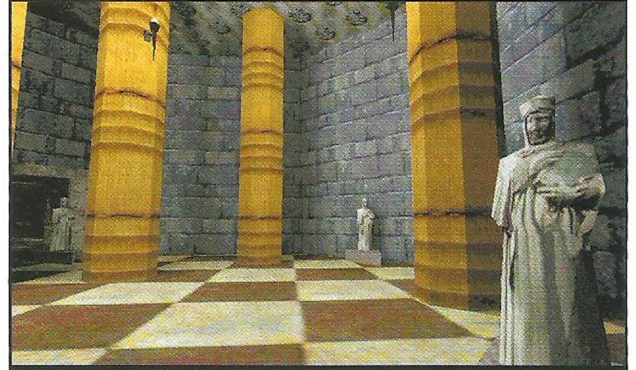
Thief: The Dark Project

Sevgili arkadaşlar, bir sayıda daha gene karşı karşıyayız. Havalar ısınmaya başladı, dersler çekilmez hale geldi ve piyasa yeni 3D shooterları pörtletmeye gebe. Şincik az önce yazdığım cümlenin devrikliği sayesinde zihniniz mercekle beyni beş dakika güneşlendirilmiş bir hamam böcüğününki kadar bulanık olmalı. Her neyse havanın sıcaklığını ve derslerimi bahane ederek bu yazıyı 7. boyutun kestane kebabı tadındaki geyiğine çevirmeden önce dergimizin tüyü bitmemiş editörü Mustafa'ya bulunduğum yerden şöyle bir baktım; adam bilgisayarın karşısında oturmuş anlamsız bir şekilde *Thief*e bakıyordu ve kafasını kaşıyordu. Her zamanki gibi üç boyutun karmaşıklığından zihni bulanmıştı sefil yaratığın. Her neyse Mustafa cillop suratındaki gözeneklerden sakal çıkarmak için ıkına dursun biz de şöyle bir *Thief: The Dark Project* adlı oyuna göz atalım. Eidos Interactive'den çıkan *Thief: The Dark Project*, dünyaya bir hırsızın gözünden bakmamızı sağlıyor. Oyunda Garrett adlı karanlık karakteri canlandırıyoruz; gölgelerde saklanmak, sessizce çeşitli yerlere girmek, sizi fark edenleri sessizce etkisiz hale getirmek ve aradığınız değerli şeyler için gözlerinizi dört açmak, artık bir hırsız olarak sizin en temel görevleriniz. Oyunda kendinizi Garrett olarak her zaman beklediğinizden daha karmaşık ve zorlu görevler içerisinde buluyorsunuz. *Thief*, muhteşem tasarımıyla beklentilerin çok ötesinde bir oyun. İlk olarak oyun size diğer first-person shooter'lardan farksız görünebilir; fakat oyundaki strateji, görev tasarımı ve hikayenin çok iyi anlatılması oyunu gerçekten türünde özel bir yer kazandırıyor. Senaryolarda genelde göreviniz, yapmanız istenen işleri görülmeden yerine getirmek. Garrett hareketsiz biçimde çok iyi durabiliyor, eğer karanlık yerlerde durursa çok etkili şekilde görünmez olabiliyor. Eğer silahını çekerse ve etrafta paldır küldür dolaşırsa da gayet rahat şekilde düşmanları tarafından görülebiliyor. Bunları yaparken görülmese bile çok ses yaparsa düşmanları tarafından çok kolay duyulabiliyor. Karanlıkta kalmaktan korksanız da *Thief*te çok kısa sürede karanlığı sevmeyi öğreneceksiniz. Oyunun büyük bölümünde ortamlar çok büyük, fantastik ve gizemli. Harabe şehirler, kayıp tapınaklar, gösterişli konaklar, fabrikalar, katedraller ve daha birçok ilginç yer, bunların hepsi *Thief*e yaratıcı bir görsel tasarım kazandırıyor. *Thief*in genel olarak görünümü iyi, sesleri ve ses efektlerinin de çok güzel olacağını kolaylıkla tahmin edebilirsiniz. Genel olarak oyunda sessiz kalmaya çalışsanız da yürürken ne kadar çok ayak sesi çıkardığınızı göreceksiniz. Sessizlikte karanlığın içindeki nöbetçilerin yürürken çıkardıkları sesler veya kendi kendine ağzında gevelediği sesleri duyabiliyoruz. Yürüdüğümüz farklı görünüşlü yüzeyler için farklı ayak sesleri çıkarıyoruz. Ne kadar gerçekçi !!!

Yaptığımız birbirinden farklı birçok aksiyon (mesela maymuncukla bir kilidi açmaya çalışmak veya iyileştirici bir iksir içmek) için değişik ve çok güzel ses efektleri yapılmış. *Thief* oynarken oyundaki ortamların güzelliği, ses efektlerinin gerçekçiliği ve oyunun yürüyüşünde önemli olmasından dolayı monitörünüzün ses düğmesini daha çok açacağınızdan hiç şüphem yok. Oyunda yönettiğimiz eleman Garrett, gerektiği zaman düşmanının nerede olduğunu anlamak için çevreyi dinlemeli. Çevredeki düşmanlardan çoğu zaman nöbetçilerin konuşmaları, ayak sesleri, fanatik dinci rahiplerin söylediği ilahileri ve daha birçok ilginç sesi duyabiliyorsunuz. Oyundaki diğer her türlü yaratıklar, bütün undead'ler, insan ve de canavar karışımı hibritlerin ses efektleri çok iyi yapılmış; oldukça ürkütücü. *Thief* 3D ses sisteminin tüm avantajlarından yararlanabiliyor, eğer doğru donanımınız varsa bunun keyfini daha iyi çıkarabilirsiniz. Oyunda görevler sırasında müzik yok; fakat çok güzel olan ara animasyonlarda arkadan gelen industrial soundtrack oyunun karanlık, büyülü havasına oldukça uyuyor. Ancak bir noktadan sonra dinlemeyi bırakıp oyunu oynamaya başlamalısınız. Acele etmeden, koşturmadan ve de ortalığı velveleye vermeden dikkatlice, parmaklarınızın ucuna basarak, gölgelerde saklanarak ilerlemeniz gerekiyor, işimiz pürdikkat üstüne kurulu!

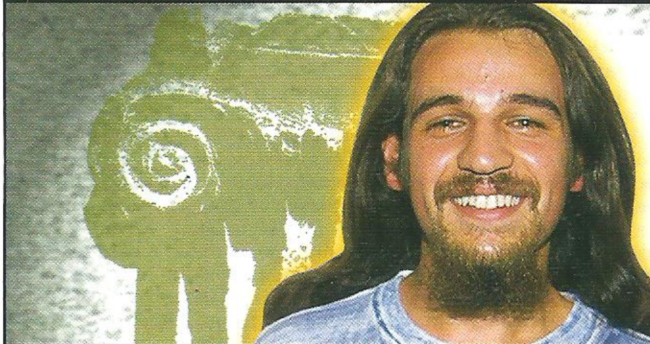
Hiç merak etmeyin, acele etmeniz gerektiği zamanda Garrett'in ne kadar dayanıklı olduğunu ve kondisyonunun ne kadar iyi olduğuna tanık olacaksınız.

Garrett, 3D ortamlarda bulunan bir konu mankeni olarak yaptığı güzel hareket-



Thief: The Dark Project'te yerler ve mekanlar çok çeşitli. Yukarıda da mabedi andıran ilginç bir görüntü.

Kaan Polatoğlu

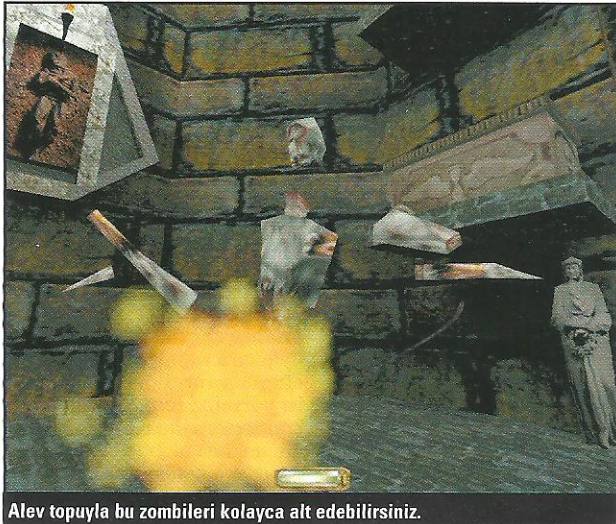


Havanın sıcaklığını ve derslerimi bahane ederek bu yazıyı 7. boyutun kestane kebabı tadındaki geyiğine çevirmeden önce dergimizin tüyü bitmemiş editörü Mustafa'ya bulunduğum yerden şöyle bir baktım...

lerle işlerimizi yoluna koymamız için elinden geldiğince yardım ediyor.

Garrett, köşelerde eğilerek etrafta kimsenin olup olmadığını gözetleyebiliyor. Bu, oyunda oldukça kullanacağınız ve çok işe yarayan bir teknik. Aynı zamanda bence çok da otantik görünüyor. Garrett'ın yaptığı diğer bir işe yarayan hareket ise duvarların üstündeki kenarları tutarak kendini yukarı çekebilmesi, özellikle uzun atlayışlarla beraber bu çok yararlı olan bir teknik. Ancak sessiz olmak ve ortalarda gizlice dolaşmaya çalışmak çoğu zaman yeterli olmayacaktır. Garrett'in başı çoğu zaman belaya girecektir, bundan dolayı Garrett, üzerinde kılıç, jop, ok ve yayını taşıyor. Kılıç kalkan olayına girmek *Thief*'te oldukça zor bir olay, yapması oldukça güç; ama zaten böyle bir şeyi Garrett'ın çok da iyi yapması gerekmiyor. Ne de olsa mesleği çok daha farklı bir şey; fakat Garrett'ın bıçaklarla arası oldukça iyi. Bıçağı çok hızlı ve etkin bir biçimde kullanabiliyor. Garrett kendini müdafa etmek için savaşmaktan kaçınmalı; yapması gereken, düşmanlar onu görmeden onların icabına bakmak. Bu dediğimi yaparken Garrett'in yanından hiçbir zaman ayırmadığı jopunu kullanıyor. Jopu ile düşmanlarının kafalarının arkasına (tercihan ense köküne) ani ve hızlı bir darbe vurarak onları güzel rüya alemlerine yolladıktan sonra huzur içinde dinlenebilecekleri, görünmeyecekleri yerlere taşıyarak ortalığı temizleyebilirsiniz. Böylelikle bu işi yapmak için kılıcınızı kullanıp yerdeki harikulade halıları kana bulamamış olursunuz. Bir de ölen zibidinin ölüm feryatlarıyla etrafı velveleye vermesini önlemiş olursunuz. Garrett, aynı zamanda çok usta bir yankesici ve kilitleri açmak konusunda tam bir profesyonel. Tüm bunlar, kullanımı ne çok kolay ne de çok yavaş olan özellikler. Garrett'ın en kullanışlı eşyası ise bana kalırsa yayı olmalı. Ok atma olayı çok güzel, detaylı ve gerçekçi bir şekilde tasarlanmış. Garrett'ın okunu çıkarması, yerleştirmesi ve yayı germesi birkaç dakikada gerçekleşiyor. Yayı gerdikten sonra Garrett'ın hareket kabiliyeti azalıyor, sağa sola kolay şekilde dönemiyor. Garrett yayı gergin tutabilmek için kasılırken haklı olarak sizin ondan rahat bir şekilde sağa sola dönmesini veya perende atmasını beklemeniz pek mantıklı olmaz. Garrett yayı gerginleştirdikten birkaç dakika sonra perspektif atış yapmak istediğiniz bölgeye doğru zoom yapacaktır. Böylelikle atış yapacağınız hedefe daha iyi konsantre olup atışımızı bir an önce tamamlamamız gerekiyor, yoksa Garrett yayı gergin tutmaktan yorulacağı için oku yollayacaktır, eğer atış başarısız olursa aynı işlemi tekrar etmek zorunda kalırsınız. Yayı kullanmanın en iyi yönü yayla birlikte birçok değişik ok çeşidini kullanma şansınızın olması. Normal standart okla tek atışla herhangi birini rahatlıkla öldürebilirsiniz; fakat diğer oklar işlerimizi daha renkli hale getiriyor. Su okları, yanan meşelaleleri söndürmek için kullanılabiliyor, çok aydınlık mekanlarda ortalığın karartılıp bizim için avantajlı hale gelmesi çok önemli. Aynı zamanda su oklarını kan lekelerini çıkarmak için kullanabiliyoruz. Su oklarını kutsal suyla kullandığımız zaman yaşayan ölüler için çok etkili bir silah haline geliyor. Yosun okları çok gürültü çıkarak yürüdüğünüz zeminlerde kullanılabiliyor. Burada bu okları kullanarak yürürken çok ses çıkarabileceğiniz bir yerden hayalet gibi geçmiş oluyorsunuz. İp okları tahta zeminlerde kullanılabiliyor ve ihtiyacınız olan yerlerde ip oklarınızı kullanarak bir ip merdiven oluşturabilirsiniz. Ses çıkarıcı oklar ise çok stratejik yerlerde bulunan nöbetçileri şaşırtmak, onları stratejik noktalardan uzaklaştırmak için kullanılabilir. Gaz ve ateş okları ise birkaç zibidinin işini bir arada halletmek için kullanılıyor; fakat bu zibidilerin birbirlerine yakın olması gerekiyor. Bu anlattığım güzel okları etrafta çarçur ederek eğlenmemiz kesinlikle söz konusu olamaz; çünkü bunlardan elimizde genelde sınırlı miktarda oluyor ve görevimizi tamamlamamız için bu okları çok etkin bir şekilde kullanmamız gerekiyor.


Aşağı bakmayın başınız dönebilir. Usulca asansörü kullanın.


Alev topuyla bu zombileri kolayca alt edebilirsiniz.

Kullanırken dikkat etmemiz gereken diğer şeyler ise hız iksirleri ve mayınlar; çünkü bunlar da az sayıda bulunuyor ve çok stratejik yerlerde kullanılmak için saklanmaları gerekiyor. Oyunun hikayesinin gelişimi için karizmatik hırsızımız Garrett'ı birçok zor bölümde rehberlik ederek onun görevini tam bir şekilde yerine getirmesine yardım etmemiz gerekiyor. Aslına bakarsanız çok fazla görev yok; genellikle görevler birçok şeyin yerine getirilmesi gereken büyük bölümler. Görevler zorlaştıkça yerine getirmemiz gereken işlerin sayısı artıyor. Oyunun birçok çözüm yoluna izin veren yapısı nedeniyle görevler, birbirinden farklı yöntemlerle bitirilebiliyor. Bundan dolayı bir görevi bitirdikten sonra o görevi tekrar oynamak için tekrar bilgisayar karşısına geçebilirsiniz. Her şeyin sonunda keşke oyun biraz daha uzun olsaydı diye yakınacağınıza eminim.

Thief oldukça dengeli bir oyun; bazen çevrede dolaşan zibidiler normal hayatta kendilerinden beklenecek davranışları oyunda gösterebiliyorlar. Zibidilerimiz bu oyunda etrafta beyinsiz leş kargaları gibi dolaşmadıklarından işiniz oldukça güç. Kesinlikle çok iyi tasarlanmış bir oyun, bu oyundan kolay kolay sıkılmanız mümkün değil. Tüm kleptoman arkadaşlara şiddetle tavsiye edilir.

ENDEKS

1.) *Half-Life* (still number one)
2.) *Gazelle* (I wonder what it is like to see through your eyes)
3.) *Heroes of Might & Magic 3* (Efsanenin geri dönüşü)
4.) *American History X* (son zamanlarda seyrettiğim en sağlam film)
5.) *Thief: The Dark Project* (daha fazla açıklamaya gerek yok)
6.) *Grand Theft Auto* (yav bu oyunu alın elimden bırakamıyom...)
7.) *Requiem* (bu oyunla uğraşmak zevkli)
8.) Mustafa (beynine güneş geçtiğinden klavyeyi yemeye çalışmasından dolayı)
9.) Mustafa (sakallarımı çok kıskandığı için)
10.) Mustafa (endeksimde olup bitemediği için)

kaan@pcgamer.com.tr

PCG

MUD vs 3D

Arenadayım... Yerin on kat dibi, nefes almakta zorluk çekiyorum. Karanlık... Çok karanlık. Duvarlar nemli ve artık suyun etkisi ile çatlamaya başlamışlar. Bir hırıltı duyuyorum ilerden, ama görüntü yok. Kuzeyden geliyor ses. Kuzeye... Birden üstüme kocaman bir fare atlıyor. Kullanılmamaktan paslanmaya yüz tutmuş kılıcım elime geliyor. Farenin kafası bir yanda, vücudu diğer yanda... Adrenalin yükselmeye başlıyor. Doğuya doğru izleri takip ediyorum. Doğuya... Hırıltılar garip kükreyişlere karışıyor. Sesler çok fazla. Tuzak! Her tarafta fareler, örümcekler, garip lağım yaratıkları. Adaletin ve iyiliğin tanrısı bana güç ver, bütün bu yaratıkları lanetle. Kılıcıma iki elimle sarılıyorum. Savaş çığlığı! Ölüm!

Pis bir koku ile kendime geliyorum. Üstüm Başım paramparça, ne olduğu belirsiz siyah bir sıvının içinde yatıyorum. Etraf zebani yaratıkların cesetleri ile dolu. Artık geri dönme zamanı. Geri çağır... Tapınağın önündeyim. Birazdan rahip yaralarımı iyileştirecek. Daha sonra da ödülümü almak üzere Lord'umun yanına gideceğim. Ondan sonra ne mi yapacağım? Mud oynamaya devam edeceğim.

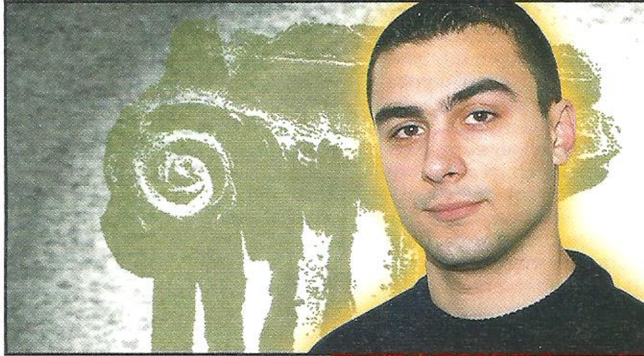
Merhaba. Artık selam sabahsız direkt bir şeyler anlatmaya başlamama alıştınız herhalde. Bu ay eski ve yeni online frp oyunları hakkındaki görüşlerimi sizlere iletmeye çalışacağım. Bir kaç ta yeni oyun haberim olacak.

Mud'ın ne olduğunu çoğunuz biliyorsunuz artık. Internet'te çok eskiden beri varolan, insanların telnet ile bir Mud sunucusuna bağlanıp yarattıkları karakterlerle oynadıkları bir nevi FRP. Tamamen text bazlı bir ortam. Yaratılmış olan dünya üzerinde bilgisayarın kontrol ettiği yaratıklar var, dünyanın dört bir tarafından bağlananlar oyuncular var, ve de siz varsınız. Ortam belli odalardan oluşmuş. Sizde kuzey, güney, doğu, batı, yukarı, aşağı ilerleyerek bu dünyada geziniyorsunuz . Yaratıkları öldürerek experience kazanıyor, level atlıyorsunuz. Bazı görevler alıyor bunları yerine getiriyorsunuz. Diğer oyuncularla takım olabiliyor hatta klan kurabiliyorsunuz. Yazı ile Role-Play bile yapabiliyorsunuz. Karşınızdakilerle mesajlaşma yolu ile konuşabilir ve de bazı komutlar yardımı ile gülme, ağlama, dinlenme, zıplama gibi eylemleri yaptırabilirsiniz karakterinize. Girdiğiniz bir oda hakkında yazı ile bir açıklama gelir ekrana. Grafiksel bir görüntü söz konusu değildir. Mesela bir otel odası söyle tarif edilebilir : "Ahşap, küçük ve çıplak bir otel odası. İçerde tahta bir masa, sandalye, eski bir yatak bulunmakta. Tozlu pencereden şehrin kilisesini görmek mümkün. Köşedeki delikten kafasını uzatan fare size doğru aç aç bakıyor. " Bu anlatımın hayalinizde oluşturduğu grafiksel görüntüyü başka hiçbir oyun oluşturamaz. Çünkü bu size ait bir düşünce; anlatılanların sizin algınızla yoğrulmuş bir biçimde beyinde canlanması. Bu yüzden belki de mud role-play için daha güzel bir ortam sunuyor. Çünkü bir şekilde hayal gücünüzü her an zorluyorsunuz ve oyun sizi kendisine bağlıyor. Eksiklikler yok mu? Var, hem de yine grafiksel bilgisayar oyunları ile aynı aslında: oynadığınız kişinin yüz mimiklerini göremeyişiniz ve masa üstünde DM'in sağlayabileceği sınırsız hayal gücünün yine datalarla sınırlandırılmış olması.

Yine de mud oynamak oldukça güzel bir tecrübe ve insanların grafik tabanlı oyunlara rağmen hala tercih ettiği bir tür. Eğer denemek istiyorsanız *http://www.mudconnector.com* iyi bir başlangıç noktası olabilir. Yolunuz *aa.azteca.net:8888* 'e düşerse bana da rastlayabilirsiniz bir gece yarısı.


Vampire: The Masquerade Redemption: Vampirler ve Şovalyeler bir arada mı?

Ahmet Hesapçı



Grafik görüntüler hayal gücünü öldürüyor. Yaratılmış olan sınırlı dünyalar özgürlüğünüzü kısıtlıyor. Belki de mud'ı hayal gücünü az da olsa yaşattığı için seviyorum.


Might & Magic VII: Üfff hem de 3D destekliyor.

EverQuest

Duymadınız mı? Yılın rpg'si çıkmış, uyumayı bırakalım lütfen. Yok canım, büyük ihtimalle çoğunuz duydunuz, hatta oynamaya bile başladınız. Hatırladınız mı bilmiyorum ilk yazımda müneccimlik yapıp bir kehanette bulunmuştum. *Ultima Online 3D* demiştim, rpg'nin geleceği bu olur demiştim. Adı *Ultima Online 3D* diye bir şey olmadı ama 989 ve Verant Interactive dediğimi yapıp, *EverQuest* oyununu piyasaya sürdüler ve online-rpg'de yeni bir çığır açtılar. Ultima'dan bile geniş bir dünya hem de üç boyutlu, 3D kart destekli. Hayallerimizdeki oyun mu? Maalesef hayır. Şimdi daha iyi anlıyorum ki bilgisayar oyunları, yapay zeka çok ileri düzeyde gelişmeden hiçbir şekilde tatmin edemeyecek beni. Oyundaki grafikler beklenenden bile güzel, sesler müthiş, gece ve gündüz değişimi harika, karakterlerin görünümleri, zırhları, silahları, yüzleri bile çok güzel. Ama eksik olan bir şeyler var. Oyundaki tek amaç ilk önce güçsüz, sonra orta güçlü, sonra da daha güçlü yaratıkları öldürmekten ibaret. Sadece öldür, ilerle, gez, dolaş, level atla. Peki 50. Level'dan sonra ne yapacaksınız? Boş boş oturup diğer karakterler ile bol bol geyik yaparsınız herhalde. Dolaşabileceğiniz mekanlar oldukça geniş, ama içi boş. Canavarın yanına gidip saldır tuşuna sürekli basmak acaba sizi ne kadar tatmin edecek?

Arkadaşlarınız ile birlikte güzeller güzeli kraliçeyi korumak istemez miydiniz onun yerine, ya da kötü kalpli bir büyücüyü gizlice kulesinin içinde hançerlemeyi. Belki de siz büyük meydan savaşlarının önde savaşan kahraman şovalyesi olmak istiyorsunuzdur. Ama bilgisayar oyunlarında bunları yaşayabilmeniz hala olanaksız. Grafik görüntüler hayal gücünü öldürüyor. Yaratılmış olan sınırlı dünyalar özgürlüğünüzü kısıtlıyor. Belki de mud'ı hayal gücünü az da olsa yaşattığı için seviyorum. Ama onda da kes, biç, öldür, ilerle, level atla dan daha fazla şey olduğunu söyleyemem. Belki de ilerde yapay zeka bir DM'inkine ulaşırsa o zaman beni tatmin edecek oyunlar yaparlar firmalar. Ama o zaman da dünyanın sonu gelir herhalde.


EverQuest: Kahraman Şovalyemiz iş başında.

Vampire: The Masquerade Redemption

Şimdi tekrar hayal kuruyoruz. Ortamı siz yaratıyorsunuz. Quake level editörleri gibi üç boyutlu haritalar yaratmanıza izin veren bir ara birim, ama daha da fazlası. İçine oyunun konusu ile ilgili elemanlar, npc'ler, grafikler ekleyebiliyorsunuz. Online oynarken oyunu yönetiyorsunuz bir nevi. Sizin yarattığınız bir dünya, sizin hayal gücünüz. Korkacaksınız, kalp atışlarınız yükselecek, zorlanacaksınız, yardıma ihtiyaç duyacaksınız, zevk alacaksınız.

Bütün bunlar hayal değil. Sıkı role playerların yakından tanıdığı *Vampire The Masquerade* bir action-rpg oyununa konu oluyor. Oyunun adı *Vampire: The Masquerade Redemption.* Activision, Nihilistic Software ve White-Wolf oyunun yapımında çalışan firmalar. Multiplayer için düşünülen sistem oldukça ilginç. İnsanlara kendi ortamlarını yaratma fırsatı tanıyor ve bunlar üzerinde oynayabilmeleri sağlanıyor. Müthiş bir buluş. Oyun hakkında daha fazla sözü çıktığında söyleriz.


EverQuest: Aman da aman FireBall da atarmış.

Might and Magic VII For Blood and Honor

Bu oyunun çıkacağını zaten herkes biliyor. 3DO bizi sömürmekten bıkacak gibi görünmüyor. Biz de heroes oyunlarını oynamaktan bıkacak gibi değiliz. Oyundaki en önemli yenilik 3D desteği bence. Irklar human, dwarf, elf, goblin olarak seçilebiliyor. Her zamanki gibi elfler zeki ve çevik, dwarflar güçlü ve dayanıklı, goblinler hızlı ve güçlü, insanlar ise herşey de ortalama. Elfler mind; dwarflar earth ve water; goblinler air ve fire büyülerine karşı dayanıklılar. Sınıflar da : eskileri, artı monk , ranger, thief olarak arttırılmış. Monk zırh giymeyen bir savaşçı, ranger bir savaşçı – büyücü, thief de tam bir hırsız. Bu yeni üç sınıf ile birlikte yükselebileceğiniz seviyeler de dörde çıkartılmış. Mesela eskiden bir şovalye önce cavalier sonra da champion oluyordu. Ya da sorcerer önce wizard sonra arch-mage oluyordu. Şimdi bunlara bir dördüncü eklenmiş. Ama bu dördüncü seviye üçüncüden daha güçlü değil. Aynı güçte ama ters inanca doğru. Yani bir knight dördüncü seviye de black knight oluyor, sorcerer da lich'd dönüşüyor. Cleric için dördüncü seviye *Priest of the Dark,* monk içinse bir ninja. Yeni yaratıklar, yeni mekanlar, yeni serüvenler, yeni NPC'ler tabii ki söz konusu. Bekleyip göreceğiz artık.

Hep RPG hep RPG

Dikkat ediyor musunuz bilmiyorum. Son çıkan oyunların hemen hemen hepsi rpg öğeleri içermeye başladı. Bu da demek oluyor ki artık insanlar interaktif bir şeyler yapmak istiyorlar. Karşılarındaki oyunun da kendileri ile temasa geçmesini, verdiklere etkilere karşı tepkiler almak istiyorlar. Yapılan bir hareketin oyunun gidiş hattını değiştirmesi isteniyor. Oyun firmaları da bu talebi karşılamak zorundalar tabii ki. Geçenlerde demosunu oynadığım bir oyunu örnek vermek istiyorum. Kingpin. Aslında 3D action olan bu oyunda bile sokaktaki insanlarla gidip konuşmanız, onlardan para çalmanız, barın girişinde para vermeniz. İnsanları etkileyip size katılmalarını sağlayabilmeniz mümkün. Bu tür oyunlar da bile normal rpg'lerde görebileceğimiz unsurlar mevcut. Artık ne diyeyim darısı spor oyunlarının başına. Fifa 2000,de maça çıkmadan önce hakeme para yedirme opsiyonu olursa hiç şaşırmayın.

Bu ay çok fazla oyun hakkında attım tuttum. Söylediğim gibi etrafta konusu frp – rpg olan o kadar çok oyun var ki Hem de gelmeye devam ediyorlar. Biz de bayram ediyoruz tabii ki. Bir daha ki aya görüşmek üzere.

ahmet@pcgamer.com.tr

PCG

Uygarlıklar Karmaşası

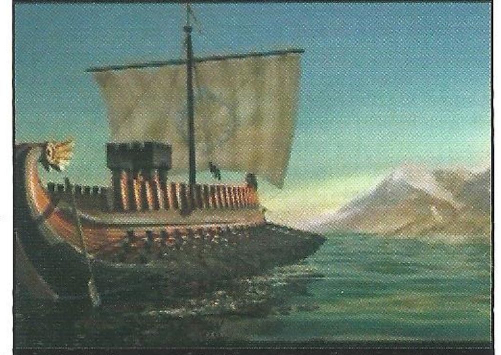
Niye böyle oldu, anlamıyorum... Biliyorsunuz ben bu köşede yeniyim. Köşe yazısı yazma işine başlarken "hadi şöyle ağır bir oyunla başlayalım" demiştim ve *Fallout*'u yazmıştım. Derken ikinci ay *Alpha Centauri*'nin çıkması beni ister istemez anılarıma götürdü ve *Civilization*'ı yazmak durumunda hissettim. Sonra niyetim daha iddiasız oyunları kurcalayıp, içlerinden çıkarabildiğim etkileyici, şaşırtıcı, anlamlı (bu sıfatlar böylece uzayıp gider) yanları güzel Türkçemizin elverdiği oranda sizlere aktarmaktı. Ama ne oldu? *Call To Power*, halk dilinde söylenişiyle *Civilization III* (bazı yörelerde yeni *Civilization* da denir) çıktı.

İşte bu durum arkadaşlar, bütün planlarımı alt üst etti. Evet ben bir sivilizasyon hastası olabilirim, oynadığım her üç oyundan ikisi *Civilization* olabilir ama bir insanın üstüne bu kadar da gelinmez ki. Yani bu gidişat bende civilophobia denen, tıp tarihinin en yeni hastalığını yaratmak üzere. Abartmak istemiyorum ama her an yeni bir *Civ* oyunu görme tehlikesi, beni oyun dükkanlarına girmekten alıkoyar oldu. Evet, peki, abarttım.

İki paragraflık bu yakınmadan sonra hem *Alpha Centauri*'ye hem de şu *Civilization: Call To Power*'a bir bakalım da köşemizdeki Sid Meier işgalini bu ay bitirelim artık.

Biliyorsunuz *Civilization II*'nin çıkıp ortalığı birbirine katmasından sonra sıra yeni oyuna geldiğinde Sid Meier – Microprose ortaklığı sona ermiş ve iki ayrı koldan iki ayrı oyun yapılmaya başlanmıştı. Bu arada Activision da devreye girdi ve kendi *Civilization*'ını yapmaya başladı. Ancak ortaya birbirine benzemeyen üç oyun çıkacağı baştan belliydi. Sid amca rotasını uzayın derinliklerine çevirmiş, Microprose multiplay bir *Civ* ve Gold Edition için kolları sıvamış ve Activision ise yine M.Ö. 4000'den başlayan klasik bir *Civilization* oyunu yapmaya karar vermişti. Oyunu yani Activision'ın yaptığı *Call To Power*'ı oynadığımda (gerçi hala çok ilerlemiş değilim) bunu Sid Meier'e duydukları saygıdan mı yoksa ellerinden fazlası gelmediği için mi yaptıklarını pek anlayamadığımı itiraf etmeliyim. (Tabii bunu itiraf etmekte ne var, kolaysa üçüncü sınıftayken öğretmenine o hinliği yapanın sen olduğunu itiraf etseydin.) Bana kalırsa oldukça yersiz bir takım değişiklikler yapılmış. Söyleyin bana, hanginiz Şehir ekranlarından sıkılmıştı? Bunun değişmesi gerektiğini düşünüyor muydunuz? Diyelim düşünüyordunuz, istediğiniz ana ekranın altında ufacık bir pencere miydi? Şehirde yapılan her bir şeyi kontrol etmek için ayrı bir tuşa basmak, hele de koskoca bir hükümdarlık kurduktan, şehir sayınız 100 civarına ulaştıktan sonra ne kadar katlanılmaz olur, düşünebiliyor musunuz? Neyse ki ben henüz düşmanlarımın şehirlerini almadım da şimdilik naçizane kentlerimle pek sorun yaşamıyorum. Demem o ki, eski şehir ekranlarında hem şehrin durumunu çok daha kolaylıkla algılayabiliyordunuz, hem de o ekranlar yapacaklarınızı belirlerken daha kullanışlıydı. Evet, *Alpha Centauri*'de de şehir ekranları değişmiş ama kesinlikle *Civilization II*'dekinden aşağı kalır yanı yok. Yine aynı okunabilirlik, aynı hız. Hatta daha da geliştirildiğini söyleyebilirim.

Call To Power'a ilk başladığımda bir şeyi daha çok yadırgadım. Aranızda bu oyunun turn-based bir strateji oyunu olduğunu bilmeyen var mı? Cevap "evet"se emin olun bu gerçeği iliklerinize kadar hissedeceksiniz. Ama zaten bilenler için, hele de başlangıçtaki o kısa turn'lerde, köşedeki END tuşuna basmak bir nevi Çin işkencesi. Düzgün aralıklarla, anlamsızca, turn bitirmek için tuşa basıyorsunuz. Belki ben bir şeyleri kaçırdım, belki bu işi tıpkı *Civilization*'da olduğu gibi oyun kendi kendine yapar diye bekledim ama birkaç turn dışında bunu hep benim yapmam gerekti. Üstelik komik olan turn bittiğinde, yani tüm birimlerinizi oynadığınızda END tuşunun



Tarihin ilk deniz yolculuklarını işte bu ilkel araçlarla yapacakınız. Sonradan göreceklerinizin yanında gerçekten nostaljik kalıyor. Hadi rastgele!

Serpil Ulutürk



Ne isterdim biliyor musunuz? Keşke *Alpha Centauri*'yi Activision, Call To Power'ı da Sid ve Brian yapsaydı...

İşte bu, tüm hayallerimi bağladığım kare. Oyunu oynamadan önce siz de bir süre bu resme bakın ve sonra oyuna geçtiğinizde bu ihtişamın altında yatan kandırmacayı farkedin, yani isterseniz.


Abartıp yeri göğü deniz yapabilirsiniz. Niye mi? Hiç canım, eğlenmek için.

rengi değişiyor ama nedense yeni turn başlamıyor. Yani kardeşiniz mutfağa giderken, "bana da bir bardak su getirir misin?" diyorsunuz, o da "kalk kendin al" diyor (umarım yerinde bir benzetme olmuştur). Tamam burada amaç turn atlamadan şehirlerde bir şeyler yapmak ama her turn'ü kafamıza vurmak yerine bizi uyanık olmaya zorlamaları çok daha heyecanlı olmaz mıydı?

Aslında köşemi İncelemeler bölümü gibi kullanmak istemiyorum. Burada oyunları daha çok detaylarla, karşılaştırmalarla, sorularla, kağıt üzerinde sizinle oynamak istiyorum ama biri çıkıyor, hayatınızın oyununa bir devam oyunu yapıyor, o zaman sakin kalıp "aslında biten her turn yeni bir başlangıçtır hayata, doğan bir çocuğun hayata tutunduğu ilk çığlığıdır" türünden geyiklere giremiyorsunuz. Neyse bu ay böyle olsun da gelecek aylarda toparlarız. Olur mu, sevgili okuyucu?

Nerede kalmıştık? Hah, yine bir gün oturmuşuz arkadaşlarla, *Civilization* oynuyoruz... Tamam, tamam, kestim. Kısaca bazı birimlerden söz edelim. Öncelikle oyunun temel direği olan Settler'lar artık eskisi gibi baş rolde değiller. Bu bence gayet mantıklı olmuş. Bu adamlarınızın işi sadece şehir kurmak, tabii bir de isterseniz harita açmak. Peki yol, su, elektrik işlerine kim bakıyor? İşte burada oyun sizden çaldığı vakti geri veriyor ve bir emrinizle (yani kare kare dolaşmadan) şehirlerinizin çevresinde yavaş yavaş yollar oluşmaya, madenler ve tarım alanları belirmeye başlıyor.

Bir ayrıntıyı atlamadan geçemeyeceğim. Oldum olası bir şey yapmasını istediğiniz birimlerin azarlarcasına verdiği cevapları sevmemişimdir. Bende garip bir çekinme hissi yaratır. Sanki iktidarım sarsılmış gibi olur, anlıyor musunuz? İşte *Civilization*'ın sessiz, sakin birimleri *Call To Power*'da dile geliyor ve ters türs laflar ediyor. Sadece bir ayrıntı, o kadar.

Her şehrin belli bir işçi kapasitesi var, şehrin kaynaklarını görmek için ekranı açtığınızda eskiden yiyecek, üretim, para ikonlarının durduğu yerlerde şimdi durmaksızın çapa yapan köylülerle karşılaşıyorsunuz. Eh bu da yüreğinize serin sular serpiyor. Şehir içinde çalışan adamlarınızın çalışma saatlerini siz belirliyorsunuz, fazla insafsız olursanız bu durum mutsuzluğa, ayaklanmaya yol açabiliyor. Siz en iyisi başlangıçta az gelişmiş ülkelerdeki 18 saat uygulamasından şaşmayın. Şehirler arası ticaret yapmak için yine kervanları kullanıyorsunuz ama biraz uğraşıp konuyla ilgili wonder'ı bulunca bu iş çok kolaylaşıyor.

Wonder'lardan bahsetmişken, Activision'ın burada yine bir vefasızlık örneği sergilediğini görüyoruz. Yani eskisinden farklı olsun diye genellikle işe yaramayan yeni wonder tipleri üretmişler. Hadi *Alpha Centauri*'de "bunlara aklımız ermez, uzayda kimbilir ne kadar işe yarıyordur" dediğimiz wonder'lar vardı ama tekrar eden bir uygarlık tarihinde uydurma ve kullanışsız faaliyetler konusunda bu kadar iyimser olmak hiç de kolay değil. Ayrıca *Alpha Centauri*'nin wonder'ları sadece anlamadığım için değil yavaş yavaş beyine, insan beyninin sırlarına doğru gittiği için de bana çok inandırıcı gelmişti ve takdir etmiştim. Belki *Call To Power*'ın ilerleyen yıllarında da durum düzelir diyerek meseleyi kapatıyorum.

Peki tüm bu eleştirilerden sonra *Civilization: Call To Power*'a kötü bir oyun diyebilir miyim? Kesinlikle hayır. Bakmayın öyle, ben sevdiğimden eleştiriyorum. Yoksa bana ne, değil mi ama? Gerçekten de *Alpha Centauri, Call To Power*'a göre daha üstün bir oyun; Sid Meier gibi bir ustanın ve tabii adını anmakta gecikmiş de olsam Brian Reynolds'ın varlığı bile bu üstünlüğü açıklamaya yeter ancaak ben kendi adıma dünyada geçen yeni bir *Civilization* oyununu, yabancısı olduğum *Alpha Centauri* sisteminde geçen bir Sid Meier oyununa tercih ettiğimi itiraf ediyorum (bu ayın son itirafı, daha fazlası özel hayata girer, kusura bakmayın).

Aslında ne isterdim, biliyor musunuz? Keşke *Alpha Centauri*'yi Activision, *Call To Power*'ı da Sid ve Brian yapsaydı... Peki neden böyle bir şey olmadı derseniz; bence en önemli sebep bu ikilinin *Civ II*'yle yapmak istedikleri şeyi tam olarak yapmış olmaları yani yeni bir *Civ* oyununu yeterince heyecan verici bulmamış olmalarıdır. Ancak ufak bir ayrıntıyı gözden kaçırdıklarını ya da umursamadıklarını düşünüyorum; hala dünyanın dört bir yanında, yine dünyalı bir *Civilization* oynamak isteyen bir sürü oyuncu vardı. Daha önce de dediğim gibi ben *Call To Power*'ı tüm günahlarıyla, sevaplarıyla kabullenmeye hazırım. Hatta şu yazıyı bitirir bitirmez kendimi Türk uygarlığını (söylemedim değil mi, artık Türk olarak da oynuyor ve Ankara'dan başlamak üzere şehirlerinizi kurabiliyorsunuz) kalkındırmaya, gerçek hayatta yapamadığımız ne varsa bu oyunda ortaya koymaya adayacağım.

serpil@pcgamer.com.tr

PCG



İşte yeni Türkiye haritası. *Call to Power*'ı oynamak için bir sebebiniz de bu olacak.

Fırtına Öncesi...

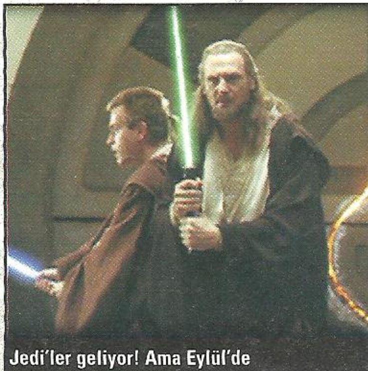
Havaların da ısınmasıyla oyun dünyası yeni bir döneme giriyor. 3D shooter'lar her zamanki gibi ön planda. Özellikle *Aliens Vs Predator*'ın çıkması türe kan getirdi diyebiliriz. *PC Gamer* kadrosu da yeni yerine taşındığından sanıyorum yakın bir zamanda network'ü kurup bu oyunun tadına bakacağız. Kan gövdeyi götürecek! Bir marine olarak alien'lara karşı oynamak oldukça zordu hatta imkansız gibi bir şeydi. Zaten ben de oyunu bir alien olup bizim kadroyu harcamak için bekliyordum. Sonra bu oyundan başka diğer türlere hitap eden oyunlar da piyasaya çıktı. *Call to Power* ve *Lands of Lore III* gibileri dört gözle beklenen oyunlardı.

Peki benim niye adventure köşesinde bunları yazdığımı merak ediyorsunuzdur; çünkü adventure yine öksüz kaldı. Birçok oyun türü için yeni oyunlar, yeni teknolojiler üretilip piyasaya sürülürken adventure türü için yeterince atılım yapılamıyor. *Grim Fandango* ve *Sanitarium*'dan sonra pek iyi bir şey çıkmadı desek yalan olmaz. *Grim Fandango*'daki yeni arayüz ve 3D grafikler gerek LucasArts gerekse adventure dünyası için gerçekten iyi bir gelişmeydi. Üstelik senaryo da diğer klişe senaryolara göre oldukça farklı ve sürükleyiciydi. Grim'i klavyeden kontrol etmeniz, inventory kullanımınız ilginç yeniliklerdi. Her ne kadar bazen Grim'i kontrol ederken çıldırma noktasına gelseniz de diğer etkenler bu tip zamanları katlanabilir yapıyordu. *Sanitarium* ise gerçekten sıradışı senaryosu ile hedefi tam onikiden vurdu.

Bu aralar adventure dünyası tam bir hayalet kasaba gibi. Umarım bu durgunluk yakında son bulur. Geçen ayki nostalji rüzgarından sonra bu ay size yeni sayılabilecek bir oyundan bahsedeceğim. Belki de *Nightlong: Union City Conspiracy, Team 17*'in ilk çıkardığı adventure'dır. Oyunu geliştiren Trecision firmasıyla bu konuda oldukça yeni bir firma. Oyunu ilk bakışta *Blade Runner*'a benzetebilirsiniz; ama geliştiriciler bu duruma pek katılmıyorlar. İlk başta *Nightlong* da *Blade Runner* gibi siberpunk bir zamanda ve ortamda geçmesine rağmen tarzlarının 'kara film' havasında olmadıklarını söylüyorlar. Ayrıca 3D karakterleri de o kadar kaba gözükmüyormuş. Her iki geliştirici ekibin de klasik siberpunk kitaplarının yazarı William Gibson'dan etkilendikleri ortada. Zaten onlar da bu etkileşimi inkar etmiyorlar. Sanırım bütün bunlara oyunu oynarken siz de karar verebilirsiniz. Benim en çok gözüme çarpan fark ise oyunlardaki temel yaklaşım. Birinde ipucu peşinde koşarken diğerinde daha geleneksel bir biçimde elinizde bulunanları kullanarak bulmacaları çözmeye çalışıyorsunuz.


Aptal aptal bakmayın da kartı yerine sokup hangi cehenneme...

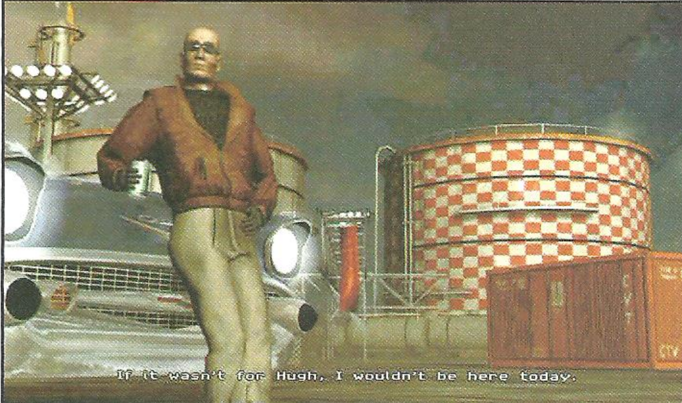

Güven Çatak


Jedi'ler geliyor! Ama Eylül'de

> **İşte siz tam bu esnada olayı parmaklayacak, teröristlerin arasına sızıp bulmacadan bulmacaya koşacaksınız...**

Biraz da oyundan bahsedelim: *Nightlong* eski deyişle bir ikon adventure yani 'işaretle & tıkla' olanlardan. Oyuna artistik bir demoyla başlıyorsunuz. Kahramanımız Joshua, gözlerini uzaklara dikmiş bakarken birden ufukta bir araba beliriyor. Gelen askerlik arkadaşı Hugh Martens'den başkası değil. Martens, kahramanımızın bir zamanlar hayatını kurtarmış, babacan bir adamdır. Anlayacağınız Joshua ona borçludur ve şimdi borcunu ödeme zamanı gelip çatmıştır. Joshua, arabasının hassas alarmını devreye soktuktan sonra diğer arabaya biner. Martens'in her halinden başının dertte olduğu bellidir. Politik pozisyonu birtakım teröristler yüzünden tehlikeye girmiştir. Uzun lafın kısası, işte siz tam bu esnada olayı parmaklayacak, teröristlerin arasına sızıp bulmacadan bulmacaya koşacaksınız.

Oyunun kontrolleri gayet basit. Alışık olduğumuz ikon adventure'lardakinden hiçbir farkı yok. Sol tıkla objeyi inceleyip sağ tıkla onunla kısa süreli bir ilişki kuruyorsunuz. Ayrıca inventory'nizdeki objelerin üzerine sağ tıklarsanız, yabancı olmadığınız 'use...with...' kalıbıyla karşılaşırsınız. Bu kalıp bazen objelerin uzun isimleri yüzünden çok can sıkıcı olabilir. Bulmacalar kolaydan zora giden bir şekilde hazırlanmış. Bulmacalarla uğraşırken uçuk kaçık *Monkey Island* denemelerinden çok ayakları yere basan, mantıklı çözümler aramalısınız. Oyunun bir güzel yönü ise me-



Gökhan askerden dönünce altına şöyle kıyak bir Amerikan çekeceğini söyleyip duruyor. Cool!

kanların sizi sınırlandırması. Eğer bir yerde işiniz bitmediyse oyun, o mekandan başka bir yere gitmenize izin vermiyor. Ancak çözmeniz gereken bulmacaların icabına baktıktan sonra yolunuza devam edebilirsiniz. Oyunda başka beğendiğim bir nokta ise Joshua'nın 'exit'e yapılan bir sağ tıklamayla aniden mekan değiştirebilmesi. Tabii isterseniz sol tık yaparak Joshua'nın gerçek yaşamla eş zamanlı yürüyüşünü de izleyebilirsiniz.

Bulmacaları çözerken ister istemez biraz piksel avlayacaksınız. Bu biraz can sıkıcı bir durum. Özellikle birbirine çok yakın objeler arasında 'use...with...' kalıbını kullanırken birazcık uyuz olabilirsiniz. Hayır, bu olay eskiden de böyleydi. Açıkça söylemek gerekirse insan milenyuma yaklaştığımız şu zamanda birazcık farklı ve daha pratik bir arayüz bekliyor, değil mi? Neyse, bana göre *Nightlong* şu adventure kıtlığında rahatlıkla vakit harcanabilecek bir oyun. FMV (full motion video) demoları da hiç fena değil diyebilirim. Eğer bu tarz siberpunk atmosferlerden hoşlanıyorsanız, kesinlikle *Nightlong: Union City Conspiracy*'e bir göz atın.

Aslında bu gidişata son verebilecek firma bence LucasArts'dan başkası değil. Yani şu 'işaretle & tıkla' geleneğini veya piksel avlamayı kökünden değiştirecek bir devrimden bahsediyorum. Ne de olsa ikon adventure'ların babası sayılan LucasArts türün öncüsü olduğu gibi türün 'Che'si de olabilir. Özellikle *Star Wars Episode I: Phantom Menace*'ın Amerika'da gösterimde olduğu şu günlerde (bizde Eylül'de vizyona giriyormuş. Lanet!) filmin senaryosundan bir adventure türetilmesi muhteşem bir şey olur. *Star Wars* konsepti her zaman oyunlarda kullanılmıştır. Ama bu oyunlar ya 3D shooter'lar olmuş ya da serideki uzay gemilerinin simulasyonları. Oysa ki yepyeni bir *Phantom Menace* adventure'ı türe gerçekten kan getirir, LucasArts için de iyi bir çıkış olur. Gerçi *Phantom Menace* adında, aksiyon-adventure olduğu iddia edilen bir oyun piyasaya çıkacak; ama onun da aksiyonu ağır basacak gibi geliyor bana. Tabii, çıkmadık candan umut kesilmez. Belki söylediklerim firmanın geliştiricilerinin kulağına gider de uykularından kalkıp işe koyulurlar.

Haberler I...

Hazır bu türe dalmışken yakın bir zamanda çıkacak olan yeni bir ikon adventure'dan bahsedeyim. Oyuna ilk bakışta *Maniac Mansion* veya *Day of the Tentacle*'a benzetebileceğinizden Lucas Arts'ın bu işte parmağı olduğu düşünebilirsiniz; ama durum sandığınız gibi değil. Curly's Adventure adlı bu grafik adventure, Sylum Entertainment tarafından piyasaya sürülecek.

Oyuna gelince, Curly isminde şirin yaratık, Mudball gezegeninin bir vatandaşıyken aniden bir savaşın patlak vermesiyle yerini yurdunu bırakıp kaçmak zorunda kalıyor. Talihsizlik eseri uzay gemisi dünyaya düşüyor. Yeryüzüne iner inmez uzay aracı bir grup serseri tarafından gasp ediliyor. Durumunu Polise anlatmaya çalışan Curly, kendini Planter's Asylum denilen akıl hastanesinde buluyor. Sonra olaya akıl hastanesinin psikopat yöneticisinin de el atmasıyla işler arap saçına dönüyor (ne demekse!). Sakın aklınıza *Sanitarium* tadında bir oyun gelmesin. Öyle Freud oyunları yok bu adventure'da. Curly's Adventure'da daha çok alışık olduğumuz, geleneksel Lucas atmosferi hüküm sürmekte. Eski Sierra oyunlarındaki gibi bir arayüz kullanılmış. Bir objeyi incelemek için göz, biriyle konuşmak için ağız gibi ikonların belirmesi durumu söz konusu. Yine de bu türün can çekişmekte olduğunu düşünürsek (aslında bana göre çoktan helvası yendi bile) Curly dünyaya inmese de olur. Gerçekten, hiç dert değil!

Haberler II...

Sanırım biraz da dergideki esen rüzgarlardan haber versem fena olmaz. Artık o izbe yerden kurtulup baştan aşağı dekore edilen yeni yerimize geçtik. Her ne kadar ofiste gezinirken kendimi labirentte peynir arayan bir fare gibi hissetsem de göze gayet hoş gözüktüğünü söyleyebilirim. Bir mimar adayı olarak açık büro sistemini bence tam olarak anlayamamışlar. Yine de 'home sweet home' diyebilirim. Taşınır taşınmaz dergideki çoktan beri sözü edilen multi-player hazırlıklarına da başlandı. Herkes oynadığı oyunlar konusunda rakiplerine bilgi sızdırmamaya çalışıyor. Bazılarımız da etrafa tehditler yağdırmakla meşgul. 3D shooter ustamız (!) Kaan, *Aliens Vs Predator* konusunda oldukça iddialı. Tabii benim içimde taşıdığım gizli alien'dan habersiz. Aslında herkes bu shooter için sabırsızlanıyor, Arzu bile. Network'ü tam anlamıyla bir kurduk mu ak koyun kara koyun çıkacak ortaya. *Worms*'da anamızı ağlatan Mustafa da *Fifa 99* için etrafta savaş çığlıkları atıyor. Halbuki daha kardeşine bile yenildiği bir bilinse herhalde okuyucular tarafından linç edilir. Ahhh! Ağzımdan kaçırdım! Tuğbek de donanımdan başını kaldırabilirse alien olayına girecekmiş. Gerçi girse de onu yerler bu alemde. Hani bir büyüğü olarak söylemedim demesin sonra. Kısacası herkes şu aralar kılıçlarını bilelemekle meşgul. Gizliden gizliye bilgisayara karşı pratikler yapılıyor, pis stratejiler düşünülüyor. Şimdilik fırtına öncesi sessizlik var diyebilirim; ama tabii kısa bir süre sonra her şey karanlığa gömülecek! Kulağınız biz de olsun, *PC Gamer*'ın size bazı sürprizleri olabilir.

guven@pcgamer.com.tr

PCG



Bu, Grim'in kandırması gereken hatunlardan sadece biri bu. Kontroller arada insanı deliye çeviriyor...

İyi oyunlar, Kötü oyunlar ve 3DO'nun büyüleri

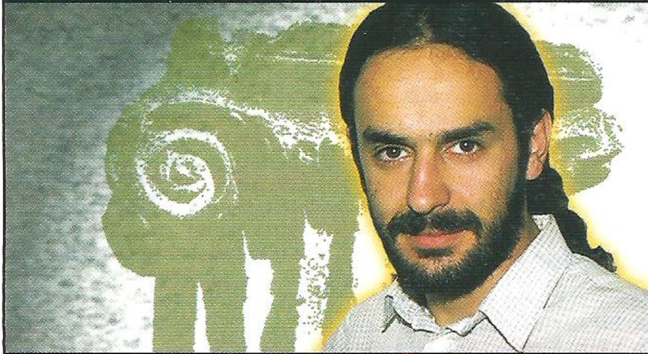
Tamam sadece iyi ve kötü oyunlar yoktur. Vasat oyunlar, iyi grafik kötü konulu oyunlar, sıkıcı oyunlar, sıkıcı oyunlar, matrak oyunlar... Oyunlar için yapılabilecek yüzlerce sınıflandırma olabilir. Ama bu sınıflandırmaları neye göre yaparsanız yapın en sona bir "3DO büyüleri" eklemek zorundasınız. Çünkü 3DO'nun Erathia evreninde geçen Might and Magic serisi bağımlılık etkisi yüzünden daima farklı bir sınıfta var olmayı hak ediyor.

Üstelik ne *Heroes* ne de *M&M* bence iyi oyunlar değiller. Mesela *Mandate of Heaven* benim gördüğüm en yavan FRP'lerden biri. *Lands of Lore, Fallout, Daggerfall* daha sonra çıkan *Return to Krondor, Mask of Eternity* ve *Baldur's Gate* ve en önemlisi Ultima serisi. Bu oyunların hepsi *Mandate of Heaven'* dan daha derin, daha etkileyici ve düşündürüdüydü. Hepsininde *Mandate of Heaven*'dan çok daha iyi bir hikaye kurgusu vardı. Ama ben *Mandate of Heaven*'da geçirdiğim süreyi diğer hiçbir FRP oyununda harcamadım. Bunun üzerine ne kadar kafa patlatsamda aynı yaratıkları öldürüp durmaktan ne zevk aldığımı çözemedim. Üstelik oyunu bir noktadan sonra zevk verdiği için değil sadece bırakamadığım için oynarım.

Aynı şey *Heroes of Might and Magic* içinde geçerli. Bunca strateji oyunu içinde onu özel yapan ne? Niçin ben sabahtan akşama bu oyunu oynuyorum. *Starcraft*'tan daha mı heyecanlı? *People's General*'dan daha mı kafa yorucu? *Age of Empires* ya da *Caesar* gibi derin bir tarihsel alt yapısı mı var? Gerçekçi mi? Beni cezbedecek düzeyde bir FRP öğesi mi var? Yok hayır. Bu oyunda bir oyunu müthiş kılan klasik değerlerin hiçbiri yok. Ya 3DO M&M oyunları için çalışırken büyülerin sırrına erdi ya da insanda bağımlılık yaratan nesnelerin sırrına.



***Call to Power*'ı benim için cazip kılan işte bu zenginlik, bu yönetilmeyi bekleyen karmaşa.**



Ama şimdi yavaş yavaş düşünelim ve bunun sebeplerini ortaya koymaya çalışalım. Bir kere *M&M*'de insanları en çok çeken kazanma hırsı olmalı. Çünkü hem *Heroes*'da hem de *M&M*'de sürekli birşeyler kazanıyor ve sürekli zenginleşiyorsunuz. Daha fazla altın, daha fazla experience, daha fazla odun, daha iyi zırh, en pahalı artifact, a legion of Archangels. Hep daha çok kazanıp duruyoruz. Burda insan doğasının aç gözlülüğü üzerine edebiyat yapmanın da anlamı yok. Herkesin bildiği gibi insan maddi kazançtan daima zevk alır. *M&M*'de bir sandıktan 50.000 altın çıksa ne hissedersiniz. Yada *Heroes*'da yer altına giripde yan yana üç altın madeni bulsanız kalp atış hızınız ne oranda artar. Level atlama içinde aynı şey geçerli. *M&M* serisi daima level'ları en bol dağıtan oyun olmuştur. Girdiğiniz zindanlardan daima üç beş level alıp çıkarsınız. *Heroes*'da da bir taş veya kaya parçasına gittiniz mi level atlarsınız. Yani *M&M* bize madden ve manen birşeyler kazandırıp durur ve bizler de zevke geliriz. 3DO'nun oyunlarının hiç durmadan oynanmasının sebeplerinden biri bu.



Altın, sülfür, odun, mücevher hepsi sizin saldırın! Nasıl olsa 3DO bol keseden dağıtıyor.

> Ya 3DO M&M oyunları için çalışırken büyülerin sırrına erdi ya da insanda bağımlılık yaratan nesnelerin sırrına

3DO'nun ikinci bir özelliğiyse FRP ögelerini çok ucuzlatması. Bir çarpışma olur 50 tane dragon öldürürsünüz. Bir diğer çarpışmada ise 20 tane meleğiniz ölür. Bu kadar basit mi? Geçen gün *Heroes*'da yüzlerce Archangel'la yüzlerce Archdevil'ı çarpıştırdım. Bunu düşünebiliyormusunuz, normalde dünyanın ortadan ikiye ayrılması falan gerekirdi. Ama söz konusu olan 3DO'nun bir oyunu ise bunlar günlük doğal şeyler. Aslında burada da yine fazlasını vermek söz konusu. Oyn boyunca exp ve altınların yanı sıra asker sayıları çarpışmalar, üretebildiğiniz yaratıkların gücü hep artar.

Aslında stratejik açıdan *Heroes* çok zayıf. Bir kere bütün oyunu bir kaç orduyla geçiriyorsun. Çok fazla kafa patlatmak gerekmiyor. Daima bir iki orduyla oynadığından bunların koordinasyonu hiç de zor olmuyor. Halbuki gerçek bir strateji oyunuda asıl

olay birimlerin koordinasyonudur. Bu sadece real-time strateji oyunları için değil turn-based oyunlar için de geçerli. Hem *People's General* türü savaş oyunlarında hemde *Civilization* gibi stratejilerde bu böyledir. Yüzlerce biriminiz vardır ve siz bunları koordine etmek için kafanızı çalıştırmak yaratıcı olmak zorundasınızdır.

Ama hakkını yememek lazım. 3DO sadece FRP'yi ucuzlatarak ya da insan egosunu okşayarak kazanmadı şöhretini. Kolay oynanış, sorunsuz arayüzler, iyi grafikler tüm 3DO oyunlarında standart. *Heroes II*'yi oynayan birinin *Heroes III*'e alışması sadece dakikalar alır. Hiç *Heroes* oynamamış biri bile *Heroes III*'ü bir iki saat içinde çözüp canavar gibi oynamaya başlar. Doğal olarak oynanışı böylesine iyi bir oyun bulunca insan çok daha kolay müptelası oluyor. Tabii bunun tam tersi de söz konusu. Piyasada iyi grafik ve konuya sahip pek çok oyun oynanış ve arayüzlerdeki sorunlar yüzünden saç baş yolduruyor. Bu tip talihsiz oyunlara en iyi örnek *Civilization: Call to Power*.

Ne! *Call to Power* mı !? Ne zaman çıktı nereden buldun! Ver bakiim şunu! Ver dediim! Bırak ucunu. Olm ben generalim bak döverim, benim bu veeerrr!!!! İşte Call to Power'la tanışmamız böyle oldu. Zavallı Mustafa'nın nasılda ağlaya ağlaya Adil Abi'ye gidip "Adil Abi yaa Tuğbek oyunumu aldı yaa" diye ağladığını kafanızda canlandırabilirsiniz. Her ne kadar ilkokul kültürümüzün "büyükleri saymak küçükleri korumak" kısmını unutmamış olsakda söz konusu olan *Call to Power* olunca günümüz trendlerinden "vur kafasına al" daha baskın geliyor. Ama nede olsa hem abileri olarak hem de strateji uzmanı olarak ilk benim oynamam daha doğruydu. Netekim öylede oldu.

Açıkçası *Call to Power* beni şaşırttı. Benim beklentim *CivII*'nin grafik olarak geliştirilmiş haliydi. Ama oynayınca gördüm ki Activision *Civilization* üzerinde oynama yaparken Sid Meier'dan daha cesur davranmış. Özellikle Settler'ların şehir kurmak dışında birşey yapamaması ve yolların şehirdeki işçilerce yapılması hem daha mantıklı hem daha iyi. Birimlerin guruplanabilmesi ve hep birlikte savaşmalarıda. Ayrıca yeni birimlerde iyi düşünülmüş. Özellikle geleceğe dair birimler daha iyi. Bunun yanında yönetim şekilleri, arazi tipleri herşey artmış. Bu açıdan *Call to Power, Alpha Centauri*' den daha fazla takdir hak ediyor. Ayrıca grafik olarakda bence daha üstün. Kısacası oyunun özü *Alpha Centauri*'den daha iyi. Ama geriye kalan herşey çok daha kötü. Aradaki video'ların çok da espirisi olamayan 3D animasyonları ve anlamsız etkilere sahip alakasız Wonder'lar oyun için birer handikap. Ama en kötüsü arayüz kullanılabilirliğin altında. *Civilization*'ın o canım tıkır tıkır işleyen arayüzü gitmiş yerine anlamsız bir arayüz gelmiş. Öyleki bir süre sonra şehirlerin ince ayarlarını, tax/science oranlarını unutuyorsunuz. Bazen oyun tasarımcılarını anlamıyorum. Bu arayüzün rezil olduğunu fark etmemek için oldukça düşük bir zeka seviyesine sahip olmak gerekiyor.

Call to Power'dan daha fazla bahsetmeyeceğim. Çünkü hem Serpil ondan yeterince bahsetti (ki konu bir *Civilization* oyunu olunca benim bile Serpil'in yanında söz hakkım yoktur) hem de konumuz bu sayı için o değil. Gelmek istediğim nokta şu: Derin bir oynanışa sahip *Call to Power* mı daha iyi yoksa kolay oynanabilir olan ve bağımlılık yapan *Heroes* mu?

Benim oyum *Call to Power*'dan yana. Oturup oyuna konsantre olup arayüzün yavaşlığını elimine edebilecek kadar hızlanıp saatlerce oynamak. Ama diğer yandan bu kadar vaktiniz yoksa *Call to Power* oynamak fazlasıyla sıkıcı olacaktır. O zaman *Heroes* oynamak lazım. Açıkçası *Call to Power*'a çok fazla ilgi gösteremedim ve başında yeterince oturamadım ama bir süre sonra bazı ayarların rutinleşmesini ve tek tek kontrol etmeden de ne durumda olduğumu az çok kestirebileceğimi umuyorum. Aksi takdirde bütün iyi niyetime rağmen ya bu oyundaki dillere destan başarılarımdan vazgeçmek durumunda kalacağım ya da *Call to Power*'ı oynamak için kesintisiz bir kaç günümü ayırmam gerekecek. Her iki durumda da sonuçların pek de lehime olmayacağı kesin.

Neyse canınızı fazla sıktım bu ay galiba. Yazıyı şöyle bir okudumda *Heroes*'a da *Call to Power*'a da bayağı bir yüklenmişim. Ama bunlar daha neki *Tiberian Sun* çıksın bakın ona neler yapacağım. Aylardır sorup duran arkadaşlar için söyliyeyim Aral İthalat *Tiberian Sun*'ın Eylül sonunda ve dünyayla aynı anda piyasaya çıkacağını söylüyor. Ama iki ay sonra Westwood, *Tiberian Sun 2000*'in başlarında çıkacak derse hiç şaşırmayın.

tugbek@pcgamer.com.tr

PCG



Hiç de zor değil. Biraz uğraştınızmı sizde böyle bir karakter çıkarabilirsiniz. Daha çok melek, daha çok melek. Bu arada bunların hangisi Cebrail?



Bu çarpışma ekranlarının anlamsızlığı bir yana biri çölün ortasındaki bu geminin hesabını vermeli.


Bundan sonra çıkana dek her ay bir *Homeworld* screenshot'ı yayınlamaya karar verdim. Bunun bir strateji oyunu olduğunu aklınız alabiliyor mu?

Hizmetin Böölesi Görülmedi

Sevgili *PC Gamer* okuyucuları, bazılarınız biliyo, bazılarınız bilmiyo ama ben şu anda dünyanın öbür ucundayım... Şaka yapmıyorum, Türkiye'de değilim... Ama damarlarımdaki gamer kanı beni gördüğünüz üzere yemeyip içmeyip yazmaya zorladı... Oysa ki sizleri mazimin tozlu yaprakları arasında şarap misali yıllanmaya ve yaşlanmaya bırakabilirdim... Ama görev bilinci beni tekrar sizlerle buluşturdu. Her neyse... Oyunlarıma geçmeden önce kısa bi hal hatır sohbeti edelim ister, şu gurbet elin seyyahı... Eee çoluk çocuk nasıl? İyidirler inşallah... Ben mi? Eh işte iç güveysinden hallice... Mulayim bile denebilir durumum. Ama hala anlamış değilim bu şehirde nasıl bilgisayarın başına kakılıp kaldığımı... Yook, asla şikayet değil bu... Kimsem kalmadı ki naz yapabileceğim... Bırakın da size geçsin nazım... Hadi yeter bu kadar geyik. Şimdi olayın aslına dönelim... İşte büyük fedakarlıklarla sırf siz halkım mutlu olsun diye oynadığım oyunlar:

Death Rally

Adı ne ürpertici değil mi? Bu hani top-view dediğimiz oyunlar var ya, onlardan bu oyun. 19 ayrı etabı, 6 ayrı arabası, her arabanın ayrı ayrı silahları var. Bu oyun aslen racing olsa da action da barındırıyor bünyede... 4 kişiye kadar network multiplaying destekleniyo, iki kişi modem aracılığıyla oynayabiliyo... Amaç her bitiş noktasını diğerlerinden önce bitirip para kazanmak; çünkü para kazandıkça daha iyi motor, daha güçlü silah vesair alınabiliyo... Yollardan toplanan bir kısım güçler de var... Bu yollardan toplanan güçler fantezisini hangi beyin ilk olarak düşündü çok merak ediyorum... Gerçekten yollarda hep bi şeyler bulan bi arkadaş mıydı bu zat? Yoksa talihsizliğinden sümkürülmüş selpak bile bulamayan kişi miydi? Burdan yetkili makamlara seslenmek istiyorum: Kardeşim, bizimki can değil mi? Ben de yollardan armut toplar gibi, sınırsız güç, hiç zarar görmeme koruması, olumsuzluk falan toplamak istiyorum... Peki, anlaşalım.. Bunlar çok geldiyse ev kirama fitim... Ne?? Olamaz mı? !@#$%... Peki, nerde kalmıştık... Yollardan toplanan güçler demiştik. Bunlar turbo özelliği, sonsuz mermi, para ve yepisyeni silahlar... Görürseniz almamazlık etmeyin. Lazım değilse bana yollayın, ben harcarım. Hehe... Bu oyunun haletiruhiyesinde önümüze gelene bi tekme kuralı epeyce yaygın. Ammaaaaa, eğer şiddetten böö geldiyse aynı oyunun kansız, sadece zamana karşı yarışabildiğiniz vurdusuz kırdısız bir modu da var. Bu modu görmeseydim burnum *Carmageddon* kokusu alıyo diyecektim; ama çok uğraşmışlar farklı olabilmek için. Olmuşlar da... Nihayetinde bu oyun 7 haftadır Internet listelerinin birincisi... Yaa...

Süratime şaşmayan zihniyet kıskançtır; çünkü ben sizee, bu oyunun, yanii *Death Rally*'nin hilelerini buldum arkadaşlar! Menü ekranında yazılacaklar listesini veriyom şincik...

DRAW size 1000 dolar kazandırır,
DROOL size 500.000 dolar kazandırır,
DRIVE 10 puan almanızı sağlar,
DROP 10 puan eksilmenizi sağlar.
Bi de oyun esnası hileleri var;
DRINK roket benzininizi inanamayacağınız kadar çoğaltır,
DRUB oyunun sonuna kadar hasar görmemenizi sağlar,
DREAD sınırsız mermi sahibi olursunuz,
DRAG sınırsız turbo gücünüz olur,
DRUG her şeyi benden beklemeyin... hehhe...

Mars Maniacs

Bu oyunun adından da anlaşıldığı üzere, oyun yakın gelecekte geçiyo. 1957 model arabalara jet motorları takılmış. Kontrolü son derece kolay; en mühimi grafikleri. Şahane...

Road Wars

Gene yakın gelecek, 12 ayrı karakter araba ve yarış alanı kombinasyonu uzunca bi müddet oyundan sıkılmanızı engelleyecek. Bu oyun en sıkı adrenalinkolikleri bile hizaya getirmek üzerer tasarlanmış. Başarılı olmuş mu peki? Ben bilmem, ne desem yalan... Şimdi bundan olumsuz bi mana da çıkararsınız korkarım. Sadece deneyebilirsiniz diyorum, o kadar...

Street Racer

4 farklı oyun modu, 24 ayrı etap, 8 değişik araç ve birbirinden enteresan 8 ayrı karakter... Lafa böyle girilince insanın beyninde ister istemez bi realistic rüzgarı esiveriyo değil mi? Ama, değil işte... Realistic falan değil, aksine bu yarış çizgi film... Hehe... Yani animated bi oyun... Son derece başarılı bi ekip tarafından hazırlanmış... Bütün görüntüler inanılmaz sevimli... Ama sevimli dedik de çocuk oyunu da değil hani... Bu tür oyunları hazırlayan diğer ekipler, gerçekçilik de gerçekçilik diye yırtınırlarken bunlar hiç kasmamışlar ve ortaya masalsı bi yarış çıkmış... Adından çok bahsettirecek bu oyun...

Rollcage

Açıkçası başında en çok zaman geçirdiğim oyun bu oldu. 6 star (yani karakter), 6 araba, 8 silah ve 20 etap oyunun kaba tarifi... Ama ben şimdiden oyunun bi karesini wallpaper yaptım bile...

Gülçin Hatıhan

Piyasaya yeni sürülmeye çalışılan bu oyun, pek bu sayfanın konusu olmamakla beraber üstün insan olgusunu dünyaya tanıtmak amaçlı... Düşünebiliyor musunuz, bi kızcağız, hem araba yarışı oynayacak, hem uçak simulasyonlarından çakacak, hem kavga dövüş bilecek, hem de günlük hayatını idame ettirecek... Bu, muhteşem insan değildir de nedir afedersiniz? Heehee, ama siz de görüyorsunuz bazı üstün insanların da dergilerde sınırlı olabiliyor sayfa sayısı, e bi de özel hayat malum. Müsaadenizle bayanlar baylar... Önümüzdeki sayıda beni sadece burda burda bulabilirsiniz, aklınızda ola... Hehehehe...

gulcin@pcgamer.com.tr

PCG

Gülçin Hatıhan



Kardeşim, bizimki can değil mi? Ben de yollardan armut toplar gibi para, sınırsız güç, hiç zarar görmeme koruması, olumsuzluk falan toplamak istiyorum... Peki, anlaşalım... Bunlar çok geldiyse ev kirama fitim...

kenan9593

Strateji Merkezi'nde bu ay, eğlenceli geçti. *Thief: The Dark Project, Sid Meier's Alpha Centauri, Gangsters ve Baldur's Gate* için harika strateji ipuçlarımız var. Ayrıca Hileler köşemiz de geri döndü. Eğer sizin de yeni oyunlar hakkında ipuçlarınız ya da hileleriniz varsa bize yazın! Okuyucularımız ne kadar zeki olduklarını gösterdiklerinde çok mutlu oluyoruz!

Bize yazın:
PC GAMER TÜRKİYE
Büyükdere Cad. 15/A Hür Han
Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
E-mail:
pcgamer@pcgamer.com.tr

Thief: The Dark Project, Bölüm 2

Oyunu bitirmek için ihtiyacınız olan herşey burada!

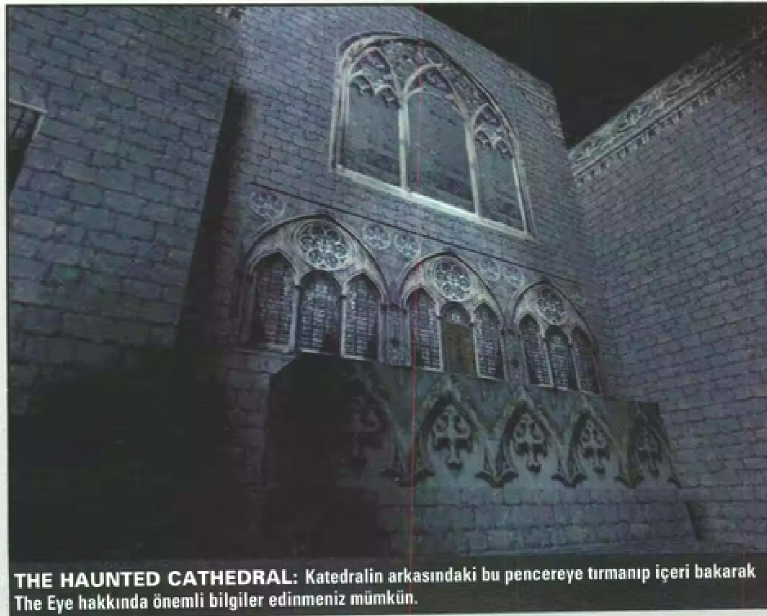
Geçen ayki açıklamamızda Eidos'un *Thief: The Dark Project* oyununda ilk beş görevi bitirmiştik. Şimdi de kendinizi heyecanlı finale hazırlayın, bu ayki açıklamalarımızla oyunun en zor görevlerini aşıp sonuna ulaşacaksınız.

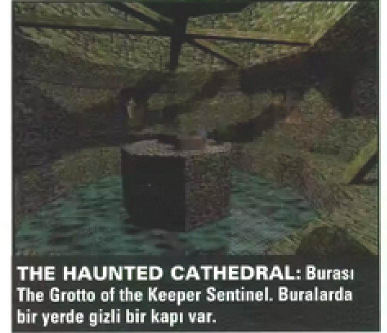
The Haunted Cathedral

Harabeleri şehrin geri kalanından ayıran duvarın hemen dibinde başlıyorsunuz. Terk edilmiş Hammer katedralinin içinde The Eye'ın bulunduğu söyleniyor, öncelikli amacınız bunu bulmak. Haritanız size çok yardım edebilir. Haritadaki bütün sokaklar oyunda var ve bazen sokak tabelalarını da bulmanız mümkün. Bir berberin, pub'ın ya da diğer bir dükkanın tabelasını görürseniz haritada onu temsil eden ikonu arayıp bulun. Böylece harabelerin içinde yolunuzu daha kolay bulabilirsiniz.

Bu harabelerde 50 senedir kimse yaşamamış, o yüzden doğal olarak sokak lambaları da yanmıyor. Başladığınız yerin sol tarafındaki binanın içinde, yakındaki ışıkları kontrol eden bir panel bulunuyor. Şehrin karanlık bir bölgesine girdiğiniz zaman ışıkları açmanıza yarayan kontrol panellerini bulmaya çalışın. Bazen bu düğmeleri bulmak için oldukça uzun araştırmalar yapmanız gerekebilir. Işıkları açıp kapamanızı sağlayan düğmeler genellikle haritada dişli çarkı simgesinin bulunduğu yerde oluyor.

Harabelerde yalnızca canavarlarla ve yaşayan ölülerle karşılaşacaksınız. Zombiler etrafta cirit atıyor ve şehrin altında da bir sürü tünel kazılmış durumda. Zaman zaman Hammer katedralinin rahiplerinden birinin hayaletini görebilirsiniz. Birçok durumda gizli kalmanın rakiplerinizle karşılaşmaktan daha çok işe yarayacağını aklınızdan çıkarmayın. Harabelerde, canavarlar yanınızdan geçip giderken saklanmanız için uygun olan birçok karanlık alan var. Eğer dövüşmek zorunda kalırsanız, silahınızı dikkatli seçin ve düşmanınıza beklenmedik saldırılar yapmaya çalışın. Eğer kalabalık bir caddeye rastlarsanız, tam kavşak noktasına bir mayın bırakın ve olanları güvenli bir yerden zevkle izleyin. Zombileri ve diğer yaratıkları, harabe binaları ikinci katından alevli oklarınızla haklayın. Hayaletleri ise saklandığınız yerin yanından geçerken arkadan vurun sonra da köşeye sıkıştırarak bir duman şeklinde yok olana dek kılıcınızla doğrayın.


THE HAUNTED CATHEDRAL: Katedralin arkasındaki bu pencereye tırmanıp içeri bakarak The Eye hakkında önemli bilgiler edinmeniz mümkün.


THE HAUNTED CATHEDRAL: Burası The Grotto of the Keeper Sentinel. Buralarda bir yerde gizli bir kapı var.

Bu görevi bitirmek için birçok değerli eşya bulmanız gerekiyor; ayrıca bulacağınız bazı power-up'lar da çok işinize yarayacak. Ulaşması zor olan yerlere bakmanız lazım, mesela çatı kirişlerinin üstlerine, harabelerin içlerine, terk edilmiş dükkanlardaki sandık ve kutulara... Kilitli bir kapıyla karşılaştığınız zaman anlayın ki o kapının arkasında değerli bir şeyler var. Maymuncuğunuzu çıkarın ve ödülünüze kavuşun.

Sonunda katedrale ulaştığınız zaman her yerin kapalı olduğunu göreceksiniz. Sağa saparak binanın arka tarafından dolaşın ve göreceğiniz küçük pencereye tırmanın. Buradan kilisenin içini gözetleyebilir ve The Eye hakkında ilginç şeyler öğrenebilirsiniz. Bir sonraki hamlenizi be-

lirlemek için Grotto of the Keeper Sentinel'ın yerini bulmanız ve eski bir Keeper mihrabına giden gizli geçidi ortaya çıkarmanız gerekiyor. Görevi bitirmek için gerekli bütün bilgiler bu mihrapta bulunuyor; ancak tuzaklara dikkat edin. Ne yapacağınızdan emin değilseniz, amaçlarınızı yazılı olduğu ekrana göz atın.

Hard ve Expert zorluk düzeylerinde, bazı özel eşyalar bulmanız gerekiyor. Serpentyle Torc, köprünün batısındaki küçük evde bulunuyor. Bu eve girmek sizi biraz zorlayabilir, bu yüzden evin anahtarını bulmanız lazım (birçok kişinin anahtarlarını sakladığı malum yere bakmanız yeterli). Evin içine girdikten sonra ışıkları kontrol eden düğmeleri kullanmak iyi olabilir. The Watchman's Grave ise Market Street'in yakınındaki bahçede bulunuyor. Buraya ulaşmak için bir kulenin tepesine tırmanmanız ve yakındaki bir balkona son derece tehlikeli bir atlayış yapmanız lazım. Bol şanslar!

The Lost City

Öncelikle maske koleksiyoncusu hakkındaki ipucunu öğrenin. O olmadan maskeler bir işe yaramaz. İpucu sayesinde yalnızca kar etmekle kalmazsınız, ayrıca eşya çalmanız da kolaylaşır. The Lost City'nin girişini bulmak için şehirdeki nehrin dibini araştırın ve yanınızdaki anahtarlardan birine uyan bir panel bulmaya çalışın. Anahtarı panelin üzerinde kullandığınızda gizli bir kapı açılacak.

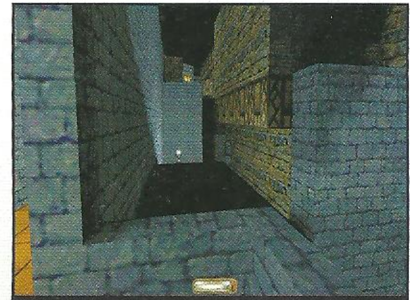
Kütüphanede (yaratıklarla dolu ve otomatik ışıkların bulunduğu bina) ikinci kattaki pencerelerden aşağı atlayarak çıkışa ulaşabilir ve yaratıkların çoğundan kurtulabilirsiniz. Eğer çalmanız gerekenlerin arasında değerli taşlar da varsa, kütüphanenin bodrum katına inmeniz gerekebilir (burada yaklaşık 150 tane gem bulacaksınız); ancak bunu dışarı çıkarken yapın, yani içeriden cephane topladıktan sonra...

Yerleşim bölgelerinde, etrafta devriye gezenlerden kurtulmak için binaların içine girip çömelerek gizlenin. Eğer çatıya çıkmanın bir yolunu bulabilirseniz çatıdan çatıya atlayabilir ve aşağıdan açılan ateşten pek etkilenmezsiniz. Hatta çatışma sesleri yakındaki fire elemental'ların dikkatini çekebilir ve sizin yerinize yaratıkları öldürmeye başlayabilirler. Lost City'de fire elemental'ların diğer yaratıkların da düşmanı olduğunu unutmayın, yani siz savaştan olabildiğince kaçınırsanız düşmanlarınız da sizin yerinize birbirlerini yiyebilirler! Eğer elemental'larla dövüşmek zorunda kalırsanız karanlıkta saklanarak üzerlerine sulu oklarınızdan atın.

Su tılsımı, güneydoğudaki kralın mezarında bulunuyor. Sivillerin oturduğu binadan doğuya gidin ve lavla kaplı mezarlıklara gelin. Kralın mezarına ulaşmak için bunların üzerinden atlamanız gerekiyor. Lav çukurunu geçtikten sonra da tavandaki tuzaktan kurtulmak için eğilmeniz lazım. Ayrıca buradayken yan odada gömülü olan kolu da almanız gerek, ileride ihtiyacınız olacak.

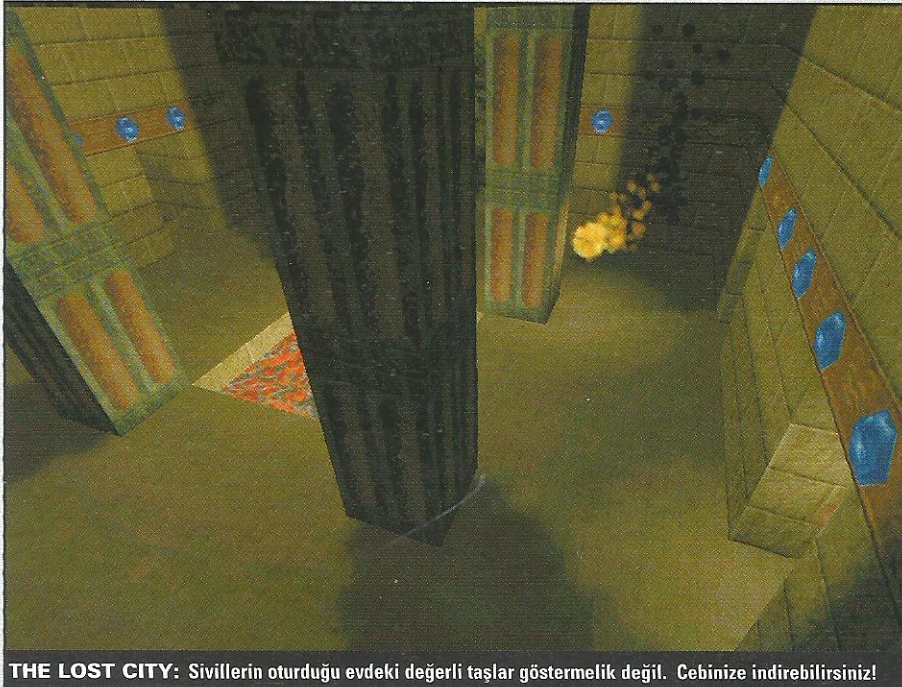

THE LOST CITY: Elinizdeki anahtarı suyun altındaki kilitte kullanın. Açıl susam açıl!.. Ve içeridesiniz!


UNDERCOVER: Çalmak ya da çalmamak... Keşke Hammer'lar bu kadar paranoyak olmasalardı! Eğer birşeyler araklamaya karar verirseniz yeriniz meydana çıkar.


UNDERCOVER: Bazen en iyi çıkış arka kapıdır; çünkü ön kapı çok iyi korunuyor olabilir.

Ateş tılsımına ulaşmak için arenadan geçmeniz lazım (haritanın sol alt kısmında mızrak tutan bir elle gösterilmiş). Ana pazar alanını arenaya bağlayan ve haritada görünmeyen bir tünel var. Az önce aldığınız kolu, buradaki mekanizma üzerinde kullanırsanız lavların üzerinde bir köprü belirecek. Karşıya atlamayı hiç denemeyin. Başarsanız bile karşı taraftan geri atlamak çok daha zor olacak. Eğer köprüyü açamaz ve takılıp kalırsanız, ateş tılsımının olduğu kuleye giderek hız iksirini alın sonra da bu iksir yardımıyla kulenin doğusundaki lavların üzerinden atlayın.

Her bir tılsıma doğru ilerlerken bir Keeper kampı göreceksiniz, Hard zorluk seviyesinde buralardan birer madalyon almanız gerekiyor. Ateş tılsımını almanız birçok fire elemental'ı üzerinize çekiyor, bu yüzden de bu bölüm için sulu oklarınızı ayırmanız lazım. Bu canlılara karşı dikkatli olmanın yanı sıra görevi bitirmek için geldiğiniz yoldan geri dönmeniz yeterli.


THE LOST CITY: Sivillerin oturduğu evdeki değerli taşlar göstermelik değil. Cebinize indirebilirsiniz!

Undercover

Undercover'da hedef alanınızı gözetleme şansınız var, bunu iyi kullanın! Tapınağın her tarafını dolaşın ve adamların devriye gezmelerini seyredin, böylece belli bir noktanın ne kadar süreyle korumasız kaldığını anlarsınız. Her alanda kaç tane Hammer'ın devriye gezdiğinin hesabını tutun. Eğer işler ters gider de sizi görürlerse bu bilgiler çok işinize yarayacak.

Olabildiğince uzun süre gizli



UNDERCOVER: Hem çok yakın, hem de çok uzak... Baş rahibin çekicini çalmak göründüğü kadar kolay olmayacak. Önce çevreyi iyice araştırın.



RETURN TO THE CATHEDRAL: Hammer'lar astrolojiyle ilgili gibi görünüyorlar, bu ilgilerini kendi yararınıza kullanmanız mümkün. Sessiz kalırsanız sizi kimse fark etmez.

kalmaya çalışın. Doğal olarak eşya çalmak ya da Hammerite'lerden birine saldırmak yerinizi ele verecektir. Yasak bölgelerdeyken çok dikkatli olun; çünkü buralarda yakalanırsanız düşman muamelesi görürsünüz. Ayrıca bu yasak bölgelere girerken ya da çıkarken yakalanmanız durumunda da bir alarm çalmaya başlar.

Kütüphanede, tılsımların güvenlik sistemlerinden bazılarını nasıl etkisiz hale getireceğiniz konusunda bilgiler bulacaksınız. Alt kata inip sağdaki ilk kapıdan girerek kütüphaneye girmenizi sağlayan anahtarı bulabilirsiniz. Ayrıca Wallbuilder's Prayer'a da ihtiyacınız var. Ana koridordaki sağdaki mihrapta bunu içeren bir el yazması bulacaksınız. Son olarak da baş rahibin çekicini kendi odasından çalmanız gerekiyor.

Kolları çekmeden önce hepsinin yerlerini belirleyin. Bunların hepsi yasak bölgelerde bulunuyor ve beş dakikalık süre içinde muhafızların hareketlerini çok iyi zamanlamanız lazım. Brother Mason dışarıdaki mezarlıkta bulunuyor. Artık yeni hazineniz tapınağın bodrum katındaki eski mutfak. Inquisitor's Rack de yine bodrumda bulunuyor. St. Yora'nın kafatası da kutsal sandığın içinde sizi bekliyor. Son olarak bahçenin arka duvarının ortasında da aradığınız ağacı bulacaksınız.

Tılsımlar, yemek odasının arka tarafındaki koridorda korunuyor. Wallbuilder's Prayer'ı okuduğunuzda bütün Hammer'ların dikkatini üzerinize toplayan bir alarm çalmaya başlıyor. Tılsımları aldıktan sonra ön kapıdan çıkmaya çalışmayın; çünkü çok iyi korunuyor olacak. Bunun yerine rahatça kurtulmak için ya bahçenin ya da mezarlığın duvarından atlamayı deneyin.

Return to the Cathedral

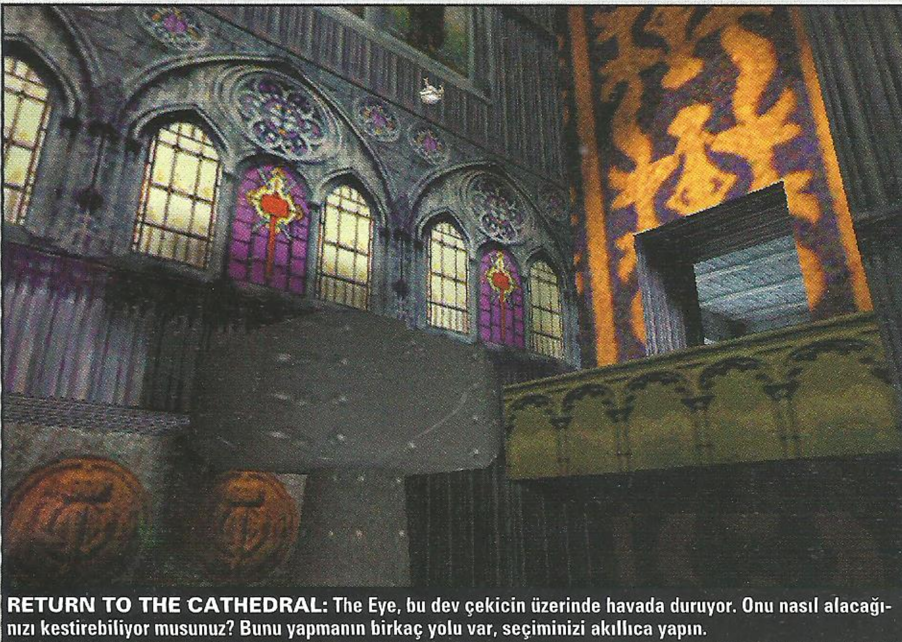
Bu görevin ilk kısmında, görülmediğiniz ve duyulmadığınız takdirde katedralin içinde tamamiyle güvendesiniz. Katedralde bulunan yaşayan ölülerin hepsi ya hareketsiz ya da küçük bir alanda devriye geziyorlar. Karanlıklarda kalmak konusunda bir sorun yaşamamanız lazım; ancak yerdeki taşların ses çıkarmamasına dikkat edin. Eğer düşmanın duyabileceği bir yerde bu taşların üzerinden geçmeniz gerekirse yosunlu oklarınızdan yararlanın.

Acele etmeyin. Etrafa bakınarak The Eye'a nasıl ulaşacağınızı planlayın. Eğer asansör kullanmak istiyorsanız, katedralin bodrumundaki makine dairesindeki kolu çekmeniz gerekecek. Yaşayan ölülerin ruhu bile duymadan The Eye'a ulaşmanız mümkün. Metal bir yüzeyin üzerinde duruyor; ama yosunlu oklarınızdan biriyle bu sorunu da halledebilirsiniz. Eğer atlayış çok zor geliyorsa yukarılara bakınarak ipli oklarınızı kullanmak için bir yer bulmaya çalışın.

The Eye'ı çaldığınızda size kötü bir sürpriz yapıyor ve yakındaki bütün ölüler canlanarak sizi aramaya başlıyorlar. Bu sorunu çözmek için uygun bir strateji yaşayan ölüleri patlatmak. Eğer bu tür birşey istiyorsanız bombalarınızı etkili bir biçimde kullanın ve zaman zaman kutsal taşın yanındaki havuzdan su içerek yaralarınızı iyileştirin. Diğer strateji ise daha gizli; The Eye'ı çaldıktan hemen sonra aşağı atlayın ve karanlıkta saklanın. Yaşayan ölüler yine sizi arayacak; ancak bir süre sonra sakinleşip etrafta dolanmaya başlayacaklar. Böylece siz de gizlendiğiniz yerden rahatça çıkıp kaçabileceksiniz.

Murus eşyalarını bulmak için St. Yora'nın, St. Tenor'ın ve St. Vale'ın binalarına gitmeniz lazım. Ayrıca mezarlık anahtarını bulmak ve kutsal işaretinizi sihirli güçlerle donatmak için St. Jenel'in binasına da gitmelisiniz. Eğer manastırda gezinmek size tehlikeli geliyorsa asansörlerle aşağı inerek kışın kullanılan tünellere gitmeyi deneyin. Bu yeraltı tünellerini, manastır binaları arasında güvenli ve kestirme yollar olarak kullanabilirsiniz.

Sonunda mezarlığa gelecek ve Murus'un mezarını takdis edeceksiniz. Hard veya Expert zorluk derecelerinde oynuyorsanız Murus, size daha başka görevler de verecek. Aksi takdirde size katedralin tavan arasındaki silah deposunun anahtarını uzatacak. Silah deposunu ziyaret ettikten sonra bu görevi son aşamasına hazırlanın.



RETURN TO THE CATHEDRAL: The Eye, bu dev çekicin üzerinde havada duruyor. Onu nasıl alacağınızı kestirebiliyor musunuz? Bunu yapmanın birkaç yolu var, seçiminizi akıllıca yapın.

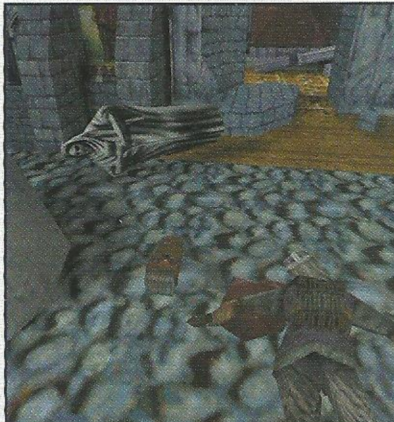

ESCAPE! Bodrum koridorlarına açılan oda işte burası. Burada malzemelerinizi doldurduğunuzdan emin olun.

Escape!

Şu sıralar Constantine sinirlerinizi epey bozmuş olmalı. The Eye'ı alıp getirmek için o kadar uğraştınız, ama o size paranızı vermedi. Tam tersine şimdi güçsüz, yaralı ve bütün malzemeleriniz alınmış bir halde hepsi kana susamış garip hayvanların bulunduğu bir yeraltı mağarasında bulunuyorsunuz. Hemen toparlanıp kendinizi buradan dışarı atmanın bir yolunu bulmanız lazım. Eğer gözünüzü intikam hırsı bürüdüyse kaçarken arkanızda bu hayvanların cesetlerini bırakmak da isteyebilirsiniz.

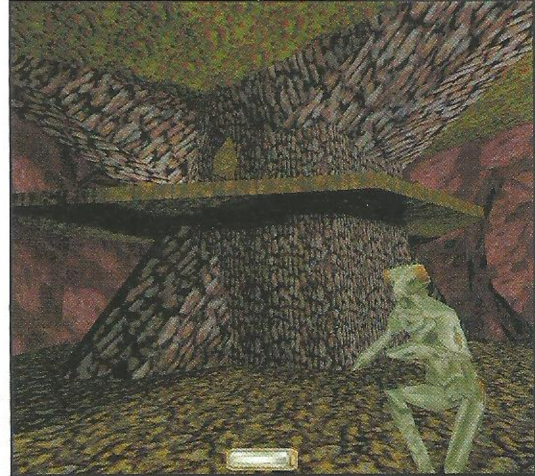
Bu bölümde düşmanla karşılaşmaktan kurtulmanız pek mümkün değil. Kendinizi komando gibi düşünürseniz çok daha rahat edersiniz. Düşmanlarınızı uzaktan gözetleyin ve onları etkisiz hale getirmenin yollarını düşünün. Birbirlerinden ayırın ve kimse bakmıyorken onları pusuya düşürün. Böylece devam ederek düşman sahasında yavaş yavaş ilerler, yalnızca istediğiniz zaman riske atılırsınız.

Neyse ki bu görevde kullanabileceğiniz birçok alet bulunuyor. Eğer etrafa dikkatlice bakarsanız birçok sulu, alevli, yosunlu ve gazlı ok bulacaksınız. Ayrıca sağlığınızı artıran mor renkli meyveler de var. Ayrıca ipli oklar ve gaz mayınları gibi silahlarınız da yine burada mevcut. Sulu oklarınız sayesinde karanlıkta gizlenmeye çalışın. Gazlıları ise sadece patlama menzili içinde en fazla sayıda düşman olduğu zaman kullanın. Alevli oklarla düşmanlarınızı anında yere serebilirsiniz; ama unutmayın ki patlamanın şiddetiyle başka düşmanlar gelecektir. Sopanızı da (blackjack) hafife almayın, flash bombalarla birlikte kullanıldığı zaman en güçlü silahınız olabilir.


STRANGE BEDFELLOWS: Hiç okunuz yok, o da kendininkileri artık kullanmıyor. "Ödünç" almanızda hiçbir sakınca yok.

Constantine'in bodrumuna gitmenin yolunu bulmalı ve sonra da üst kata çıkarak evine girmelisiniz. Eğer önce mağaradaki malzemeleri toplarsanız bodrumdaki yolculuğunuz çok daha kolay olur. Sonunda malikaneye ulaştığınızda oldukça tanıdık geldiğini fark edeceksiniz. Bahçe ve evin ikinci katının büyük bir kısmı, bitkiler tarafından kapanmış. Ama alt katın şekli de aynı sayılır. Burada iki seçeneğiniz var: Birincisi ön kapıdan girmeye çalışmak (yalnızca mağaradan yüklü bir miktarda cephaneyle çıktıysanız bu yolu seçin), diğeri de The Sword görevinde eve girmek için kullandığınız balkonu bulmak. Bu çıkış çok daha zayıf bir şekilde korunuyor; ancak oraya ulaşmak için de evde daha fazla yol katetmeniz lazım.

Normal veya Hard zorluk derecesinde, yalnızca evin dışına çıkmanız yeterli. Ama Expert'te oynuyorsanız böcekler ve kurbağalar tarafından korunan dev bir ağacın içinde Constantine'in ayinleri hakkında bilgiler bulacaksınız. Bu ağaç, görevin başındaki örümcekli tünellerin yakınında bulunuyor.


ESCAPE! İşinize çok yarayacak eşyaları, bunun gibi ağaç evlerinin içinde bulabilirsiniz.

Strange Bedfellows

Baş rahiple görüşmek için Hammer tapınağına doğru ilerlerken etrafa yayılmış cesetler ve toz toprak sizin için oldukça sorun yaratacak; parçalanmış ön kapı bunun en güzel kanıtı. Tapınağın içinde Hammer'lardan çok daha tehlikeli düşmanlar sizi bekliyor, üstelik bu göreve başladığınızda öyle uzun menzilli silahlarınız da yok. Hatta hiçbir özelliği olmayan oklarınız bile bulunmuyor.

Savaşlar sonunda geride kalıntılar ve malzemeler kalacak; tapınağa girerek kışlayı alt üst edin ve birkaç tane daha ok bulun. Ana kapının karşı tarafındaki küçük kapıyı açarken dikkatli olun. Bu kapı büyük bir hole açılıyor, burada da böcekler ve örümcekler devriye geziyorlar. Soldaki kapı taşlar yüzünden tamamen kapanmış, onun için sağa yönelin. Yerlerdeki taşlara dikkat edin, bu tapınakta sessizce ilerlemeniz son derece zor. Yosunlu oklarınız oldukça işinize yarayacak.

Expert seviyesinde oynuyorsanız ya bu örümceği öldürün ya da daha zor yolu seçerek bölümdeki hiçbir böceğe bulaşmamaya çalışın. Eğer bir tanesiyle takışırsanız hepsini birden öldürmek zorunda


STRANGE BEDFELLOWS: Hammer'larla konuşmak zorunda kalmak yeterince kötü... Bir de onları kurtarmak mı çıktı başımıza? Muhafızların dikkatini çekmeyin, yoksa baş rahibi öldürürler.

kalırsınız. Gazlı oklarınızı bunların üzerinde kullanmak için saklamak isteyebilirsiniz; ama bunu yapacaksanız onları sonradan kılıcınızla tamamen öldürmeyi unutmayın, yalnızca yere sermeniz yetmiyor.

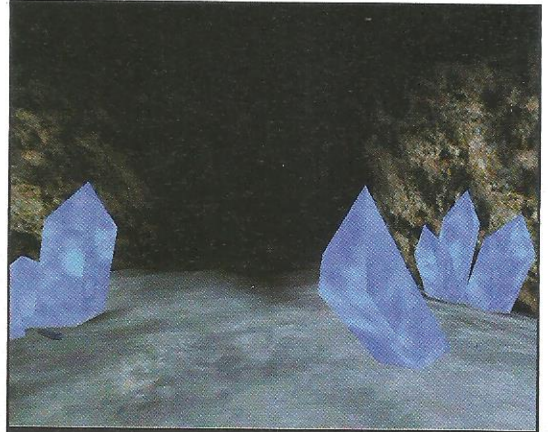
Tapınağı yağmalayabildiğiniz kadar yağmalayın. Alt katlarda devriyeler var; ama sağlık iksirler, mayınlar ve birçok ok da bulunuyor. Merdivenlerden inerek sola sapın. Solunuzdaki silah deposu kapısı kilitli, ancak maymuncuğunuzla açabilirsiniz. Bazı rahiplerin odalarında mayınlar ya da flash bombaları bulunuyor olabilir. Baş rahibin yakınlarında da sağlık iksirleri var; ama örümcekler tarafından korunuyorlar. Hard veya Expert zorluk düzeylerinde oynarken etrafta daha az malzeme ve daha fazla yaratık olacağını unutmayın.

Hammer'ları bulmak için Chapel'a gidin. Soldaki kapı kapalı değil; ama holü geçmenizi gerektiriyor, sağdaki kapıyı ise ile maymuncukla açabilirsiniz. Mihrap açık; ayrıca aşağı inen bir merdivenden de mağaralara ulaşabilirsiniz. Burada kulaklarınızı dört açın: Constantine'in maymun canavarları devriye geziyorlar. Hard veya Expert oynuyorsanız, Builder's Chisel'i güneybatı köşedeki örümcek yuvasında bulabilirsiniz.

Aşağı inen rampa, geniş bir mağaranın en üst katına açılıyor. Sağınızdaki Hammer kapısını şimdilik kullanamıyorsunuz, onun için aşağı doğru devam edin. Bir kat aşağıda bir dizi küçük tapınak bulacaksınız: Earth, Fire, Water ve Air. Bunların her birinde birer ok kristali var, yani ziyaret etmeye değerler. Köprüde bir maymun canavar devriye geziyor; arkasını dönene kadar bekleyin ve sonra yosunlu oklarınız yardımıyla köprüyü sessizce geçin. Diğer uca ulaşınca sola dönün. Merdivenlerden aşağı indiğinizde Hammer'larla konuşma fırsatını elde ediyorsunuz. Expert modunda çukurdaki böceğe dikkat!

Artık üst kattaki Hammerite kapısını açacak anahtara sahipsiniz. Bu kapının ardında yaratıklar ve karanlık yerler sizi bekliyor. Bu bölümde gizli kalmak için meşalelerden ve kuytu köşelerden yararlanın. Ne yaparsanız yapın, sessiz yapın. Üst katın tam ortasındaki böceğe dikkat edin.

Dairenin etrafından sola doğru giderek yine aşağı inebileceğiniz bir yere gelin. Artık en alt kattasınız. Baş rahip sağınızdaki odada tutuluyor; ama muhafızlarını uyandırırsanız onu öldürürler. Eğer yavaşça ilerlerseniz, rahibin yanına kadar giderek onu beraberinizde getirebilir ve dışarı çıkabilirsiniz. Yolunuza çıkacak son böcek de orta odada bulunuyor.



INTO THE MAW: Ne pahasına olursa olsun mavi kristallerden kaçın, canınızı fena yakıyorlar.

Yolunuzun üzerinde duvarda başka bir Hammer kapısı daha göreceksiniz. Anahtarınız bu kapıyı açacaktır; ayrıca Expert seviyesinde Hammer sığınağına geri gitmek için bu kapıyı kullanmanız gerekecek. Unutmayın baş rahip Hammer, sığınağının nehir tarafına geçene kadar işiniz bitmiş sayılmaz. Hard veya Expert oynuyorsanız Builder's Chisel'i de aynı noktada bulacaksınız.

Into the Maw

Constantine'in dünyasına hoşgeldiniz. Maw'da birbirinden ilginç zorluklar sizi bekliyor; ama genel olarak dümdüz bir yol. Constantine'i bulana kadar dümdüz aşağı gidin, yanlış yola sapmanız pek mümkün değil.

Maw'un en tepesinde başladığınız yerde Constantine'in yaratıklarından koskoca bir sürü, size doğru yönelmiş halde bulunuyor. Onlarla dövüşmeye çalışmayın; bunun yerine Maw'un üst kısmındaki mor renkli mağaralara doğru kaçın. Bu mağaralar ana yolun dışında, üstelik de her zaman işinize yarayan gaz kristalleriyle dolu. Mağaradan mağaraya sessizce geçerek hiç dikkat çekmeden en alta kadar gidebilirsiniz. Expert düzeyinde oynayanlara not: Her tür oktan en az bir tane saklayın, Maw'un en altına indiğinizde bunlara ihtiyacınız olacak.

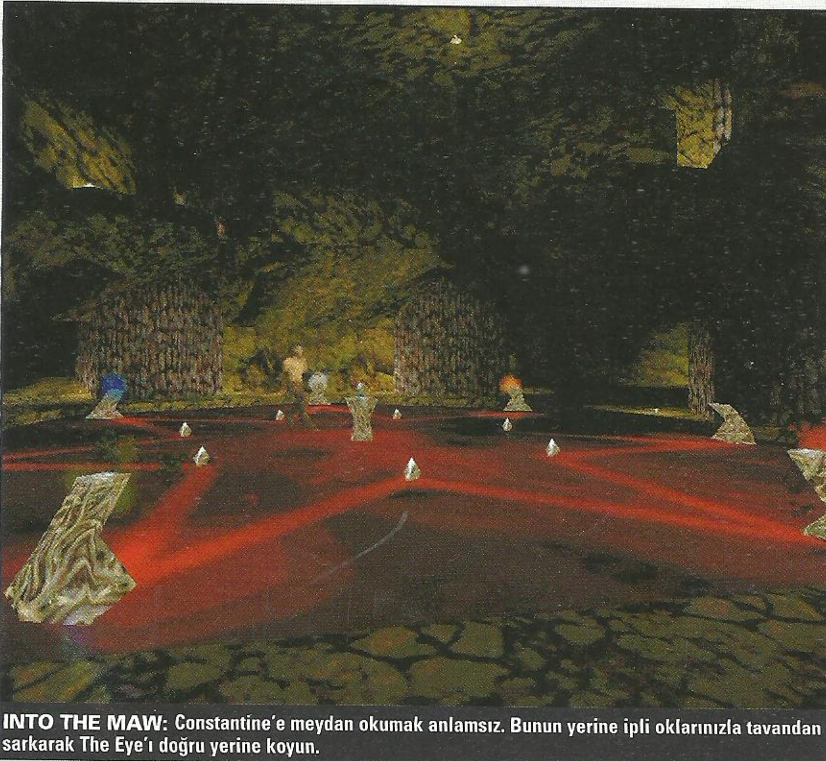
Lavla kaplı alanları geçtikten sonra kaygan buzlu yerlere geliyorsunuz. Yerlerden ve duvarlardan mavi kristaller çıkıyor. Bunlara değince yara alıyorsunuz, bu yüzden uzak durmaya çalışın. Tabii ki buz da sürtünmesiz ve kaygan. İlk buz kütlesinin üzerinde kayarak ilerlerken çok dikkatli olun. Burada birçok sulu ok var ve bir kez aşağı gittiğiniz zaman geri dönemiyorsunuz. İlk kısmın sonunda patlayan buz kurbağaları sizi bekliyor, ikincisinin sonunda ise elemental'lar var. Lav nehirlerinin üzerlerinde alev kristalleri bulabilirsiniz.

Buzlu yerleri geçtikten sonra bir nehrin gerisinde mavi ve büyük bir silindir göreceksiniz. Şelaleden yukarı çıkın, boşluklardan birinden atlayın ve biraz ilerleyerek göle ulaşın. Buraya geldiğinizde kendinizi mavi silindirin üzerine getirin ve içine düşün.

Ağaca ulaştığınız zaman içine girip yukarı tırmanın. Dışarısı birkaç maymun tarafından korunuyor; ama ağacın içindeki örümcekler çok daha tehlikeli. Ayrıca içeride birkaç sağlık meyvesi ve yosunlu ok da bulunuyor.

Sonunda Maw'un en üst katındakine benzer kırmızı bir kapısı olan bir mağarayla karşılaşacaksınız. Eğer Expert'te oynamıyorsanız, bunu görmezden gelebilirsiniz. Earth, Water, Air ve Fire olmak üzere her köşeyi uygun oklarınızla vurarak kapıyı yok edebilirsiniz.

Yolunuza devam ederek önünüze çıkan kayanın üzerinden tırmanın. Constantine'in ayin odasına geleceksiniz. Onunla dövüşmeye kalkışmayın; çünkü kesinlikle kaybedersiniz. Bunun yerine gizlice odanın öbür tarafına giderek tavana asılı çıkıntılardan birine ulaşın ve tavana birkaç ipli ok fırlatın. The Eye'ın üzerine gelene kadar tavanda ilerleyin sonra da aşağı sarkarak The Eye'ın yerini değiştirin. Bunu yaptıktan sonra yapmanız gereken tek şey, oturup havai fişekleri seyretmek. PCG



INTO THE MAW: Constantine'e meydan okumak anlamsız. Bunun yerine ipli oklarınızla tavandan sarkarak The Eye'ı doğru yerine koyun.

4. Uluslararası Eğitim Fuarı '99

Dünyanın seçkin üniversite ve dil okullarının yetkilileri Türkiye'de!

İSTANBUL : 8-9 Mayıs	The Marmara Hotel	Saat: 12.00 / 19.00
İZMİR : 10 Mayıs	Grand Hotel Mercure	Saat: 12.00 / 19.00
ANKARA : 11-12 Mayıs	Ankara Sheraton	Saat: 12.00 / 19.00

GİRİŞ ÜCRETSİZDİR

Düzenleyen
HIT Uluslararası Eğitim Yayın ve Dış Tic. A.Ş.
Büyükdere Cad. 15/A Hür Han 80260 Şişli- İstanbul Tel: 0.212.296 46 00 (pbx) E- mail: hit@hit.com.tr / www.hit.com.tr

Milliyet'in katkılarıyla

Sid Meier's Alpha Centauri, Bölüm 2

Oyunun yapımcılarından her ırk için uzman stratejiler!

Geçen ayın strateji rehberinde, gezegeni ele geçirmek için yapmanız gereken şeylerden bahsetmiştik: Araştırmak, keşfetmek, kurmak ve fethetmek. Bu ay da gezegeni ele geçirmek için mücadele eden yedi farklı ırkı ayrıntılı bir şekilde inceliyoruz; güçlü yanları, zayıf noktaları ve her liderin kendi felsefesini yeni dünyaya kabul ettirmek için kullanacağı temel araçlar.


Beyin kurtlarıyla uğraşırken lifecycle bonus kazanmak için Centauri Preserve'ler kurun.

İlk Kararınız: Gücünüzü en yüksek seviyeye mi getirmelisiniz, yoksa diğer önceliklere mi eğilmelisiniz?

Her ırkın, kültürlerine bağlı olarak belli güçleri ve zayıflıkları bulunuyor. Bu özellikler, bir ırkın stratejilerini ve oyunun hemen başlarında vermeniz gereken şu kararı çok etkileyecek: Güçleriniz doğrultusunda mı oynayacaksınız, yoksa diğer şeylere öncelik vermek üzere liderlere ılımlı mı davranacaksınız? Mesela Provost Zakharov yönetimindeki University of Planet ırkı +2 Research puanı alıyor; ama bunun yanında -2 Probe puanına sahip oluyor. Zakharov bu ek araştırma puanlarını iki şekilde kullanabilir: Teknolojik açıdan iyice güçlenmeye yönelebilir ya da bu bonusun kendisini diğer ırklarla eşit tutmasına güvenerek ilgisini daha acil işlere yöneltebilir.

Bu kararı verirken başlangıçtaki yeriniz önemli bir rol oynayacak. Eğer University ırkı kendisini küçücük bir toprak parçası üzerinde düşmanlarla çevrili halde bulursa araştırmayı bir kenara bırakıp askeri birliklere eğilmeniz gerekir.

Gaia's Stepdaughters: Güçlü Bir Yerli Birliği Kurmak

LİDER: Lady Deirdre Skye
ÖZELLİKLER:
+1 PLANET
+2 EFFICIENCY
-1 MORALE
-1 POLICE
+1 Nutrients in fungus squares.
Serbest Pazar ekonomisini kullanamazlar.


Gaialıların lideri Lady Deirdre, oyunun başlarında güçlü bir yerli birliği kurabiliyor.

GAIA ÜSTÜNLÜĞÜ: BEYİN KURTLARINI ÖLDÜRÜN
Gaialılar Alpha Centauri'deki en eğlenceli güçlerden birine sahipler: Planetfall'dan hemen sonra +1 Planet puanı. Gaialılar bu avantajlarını kullanarak üssün çevresindeki Xenofungus ve Unity Pod'larında dolaşan Mind Worm'ları yakalayabilir, böylece tam olgunlaşmamış ama sayıca üstün bir yerli grubuna sahip olabilirler. +1 Planet puanı size Worm yakalamak için %25 daha fazla şans ve herhangi bir psi savaşında %10'luk bir bonus sağlar.

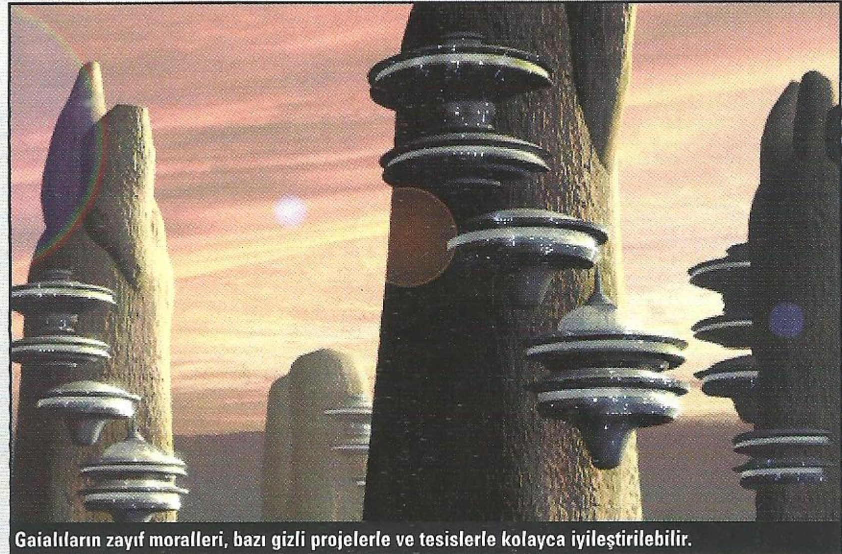
Kitapçıkta Olmayan Özellik: Gaialılar olarak oynarken saldırdığınız ilk beyin kurdunu her zaman için yakalarsınız. Yakalama çabalarınız boşa gider de dövüşmek zorunda kalırsanız bile zafere ulaştığınız takdirde kurttan ek enerji aldığınızı göreceksiniz. Yani Gaialılar yakın çevrelerini araştırdıktan hemen sonra kurt avına çıkmalılar. Ancak psi savaşlarının yalnızca ve yalnızca moral düzeyine bağlı olduğunu unutmayın. Bu yüzden Planetfall'dan hemen sonraki birkaç yıl içinde değilseniz (çünkü bu yıllarda beyin kurtları çok zayıflar), keşifçilerinizin disciplined ya da daha yüksek bir seviyede olmalarına dikkat edin.

Gaian ırkını oynayanlar, genellikle oyundaki bütün yerlileri (sadece beyin kurtlarını değil) yakalayabildiklerini pek dikkate almazlar. Deniz kuvvetlerine mi ihtiyacınız var? Bir transport ve bir Laser Foil yollayın. Denizdeki Unity Pod'ları araştırmak için transport'u kullanın, bu arada rastladığınız eşyaları ve diğer malzemeleri de yanınıza alın. Zaman zaman yüzeye çıkan ve kaçamadığınız Isles of the Deep'e karşı Foil'ı yakınınızda bulundurun. Bu yolla kısa sürede bir deniz kuvvetine sahip olabilirsiniz.

Kitapçıkta Olmayan Özellik: Denizdeki Unity Pod'ları araştırırken savaş gemisi ya da full transport kullanırsanız bir Isle of the Deep ile karşılaşma olasılığınız artar. Sebebi eğer boş bir transport koyunuz yoksa Pod'ların içerikleri boş bir koy gerektirmeyen bir şey (genellikle bir Isle of the Deep) çıkana kadar değişip duruyor. Yani çabucak birkaç tane Isle of the Deep elde etmek istiyorsanız, araştırmalarınızı transport'larla değil, savaş birimleriyle yapın. Normalde transport'lar değerli eşyaları toplarlar ve Unity Pod'ları mümkün olduğunca bunlarla araştırmanız daha iyi olur.

YERLİLERİN GÜCÜNÜ ARTIRMAK
Gaia'lılar olarak oynarken, güçlü bir yerli birliğe sahip olmak yoluyla gezegeninizden en verimli şekilde yararlanmanın yollarını aramalısınız. Bu amaca ulaşmak için birkaç yolunuz var:

- Xenoempathy Dome ve Pholus Mutagen Secret Projects, kurduğunuz her yerli birliği üzerinde +1 lifecycle bonus verirler.
- İçinde Biology Lab, Centauri Preserve ya da Temple of Planet bulunan bir üste ürettiğiniz yerli birlikler de +1 lifecycle bonus alırlar. Bu bonus sürekli birikir. Eğer bir üste bu yapıların üçü birden varsa birlikleriniz Mature Boil olarak güçlü bir şekilde başlayacaktır. Yukarıdaki gizli projeleri de ekleyince kısa sürede Demon Boil seviyesine gelebilirsiniz.
- Gizli projelerden ikisi daha var ki, yerli birliklerinizi neredeyse yenilmez yapabilir: The Dream Twister (psi saldırılara %50 ekler) ve The Neural Amplifier (psi savunmaya %50 ekler).


Gaialıların zayıf moralleri, bazı gizli projelerle ve tesislerle kolayca iyileştirilebilir.



Yang'ın yeraltı sığınaklarına olan ilgisi sayesinde oyunun başlarında savunma birimleri üretirken daha az kaynak tüketeceksiniz.

- Social Engineering ekranında 'Green' ekonomi türünü seçin. Bunu Centauri Empathy'yi keşfettikten sonra yapabilirsiniz (E3). Böylece Planet puanınız +3'e fırlar ve yerlileri yakalama şansınız %75'e çıkarken psi savaşlarda da %30 bonus kazanırsınız.
- Yerli birliklerinizi heykellerle (monolith) geliştirmeyi unutmayın. Psi savaşları yalnızca lifecycle/morale durumuna bağlı olduğu için savaşa girmeden önce beyin kurtlarınızı olabildiğince geliştirmeniz çok önemli.
- Mantarlardan yararlanın. Bir yerli birlik Xenofungus içindeyken savaş bonusu alır (tabii diğer taraf da bir yerli birlik değilse); ayrıca beyin kurtları da mantarları yol bulmak için kullanabilirler.
- Yerli birliklerin hareket puanlarını kısmen kullanarak saldırdıklarında 'hasty attack' cezası almadıklarını unutmayın. Hareket puanlarınız 1/3 oranında olsa bile yine de doldurun!
- Yalnızca yerli birliklerinize güvenmeyin. Düşman bu kuvvetleriniz hakkında bilgi edindikçe birçok ilginç özelliği olan anti-psi birimleri üzerinize yollayabilir: Empathy Song (psi saldırıya %50 ekler) ve Hypnotic Trance (psi savunmaya %50 ekler). Bunlarla baş etmek için normal birimlerden de bulundurmanız iyi olur.

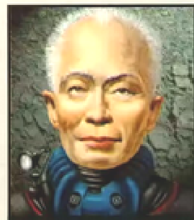
GAIA ZAYIFLIĞI: MORAL

Gaia'lılar olarak en büyük sorununuz, normal (yani yerli olmayan) birimleriniz için geçerli olan –1 Morale puanı. Oyunun başlarında özellikle de ilk beyin kurdunu yakalamadıysanız Spartan'lar, Believer'lar ya da askeri bakımdan üstün herhangi bir ırk için çok kolay av olabilirsiniz. Neyse ki Alpha Centauri bu soruna birçok çözüm getirmiş:

- Command Nexus, Cyborg Factory ve Maritime Control Center gizli projelerinin hepsi moral düzeyinizi yükseltir.
- Bu tesisler ayrıca birimlerinizin moralini de yükseltir: Command Center (kara birimleri), Aerospace Complex (hava birimleri), Naval Yard (deniz birimleri) ve Bioenhancement Center (BÜTÜN birim türleri).
- Fundamentalist, Power ve Thought Control gibi sosyal seçeneklerden bazıları da mora düzeyini artırır.
- Monolith'ler sayesinde birimlerinizi iyileştirebilirsiniz.
- High Morale özel yeteneğine sahip birimler üretin.

The Human Hive: Nüfus Büyümesi ve Üretim

LİDER: Chairman Sheng-Ji Yang
ÖZELLİKLER:
+1 GROWTH
+1 INDUSTRY
-2 ECONOMY
Her üsse serbest PERIMETER DEFENSE.
Democratics politikasını kullanamazlar.



Sözcü Yang'ın Human Hive güçleri, ona üstesinden gelmesi çok zor olabilen bir avantaj kazandırıyor.

HIVE ÜSTÜNLÜĞÜ: SAYILARI... AYRICA ÇEVRESEL SAVUNMA DA ÇOK YARARLI. +1 Growth puanı sayesinde Hive ırkı kısa zamanda nüfus bakımından lider olabilir. Nüfusun fazlalığı, üretilen kaynaklarla doğrudan ilişkili olduğu için kısa sürede sağlam bir altyapı kurabilirler. Mineral masraflarını %10 azaltan +1 Industry özelliğini de ekleyince Hive genellikle gezegen üzerinde ilk gizli projeyi yürüten ırk olur.

Buna ek olarak her üsteki Perimeter Defense özelliği sayesinde oyunun başlarında güçlü savunma birlikleri kurmanıza gerek kalmaz. Yani kaynakları yine altyapıya ve imparatorluğun genişlemesine ayırabilirsiniz. Bütün bu avantajları, Hive ırkının olabildiğince çabuk bir şekilde yeni koloniler kurmaya çalışması gerektiğine işaret ediyor. Deneyimli Hive oyuncuları, genellikle ilk 50 elde yalnızca ve yalnızca koloni kurmaya eğilirler (gizli projeler üzerinde çalışan Headquarters üssü dışında).

Kitapçıkta Olmayan Özellik: Yalnızca sıfırdan kurulan üsler değil, Hive ırkının işgal ettiği üsler de Perimeter Defense özelliğine sahip olur. Şüphesiz bu, bir karşı saldırıyı önlemede işe yarar; ama üssü hemen kaybederseniz rakibinize havadan bir savunma tesisi vermiş olursunuz, geri almak da çok daha zor olur. Eğer elinizde tutacağınızdan emin olamıyorsanız, o üssü işgal etmeyin.

Büyüme stratejinizi şu yollarla sağlamlaştırabilirsiniz:

- Olabildiğince çabuk bir şekilde Weather Paradigm kurun. Bu gizli proje sayesinde yeni özellikleri kurmanız için geçen zaman %50 oranında azalır, bunun da başlıca iki yararı vardır. Birincisi, çiftlik ve madenleri hızlı bir şekilde kurabilirsiniz, böylece nüfusunuz ve üretim kapasiteniz daha da hızlı artar. İkincisi, eskisi kadar fazla Former üretmeniz gerekmez, böylece kaynakları başka yerlere aktarabilirsiniz.
- Büyüme potansiyelinizi çok artıran iki gizli proje var: The Planetary Transit System (bütün üsler üçüncü seviyeden başlar) ve Cloning Vats (bütün üslerinizde bir nüfus patlaması yaşanır). Ayrıca The Children's Creche ve Sky Hydroponics Lab tesisleri de büyüme hızınızı artırır.
- Sosyal mühendislik alanında Planned ve Eudaimonic seçeneklerini seçerseniz, büyüme hızınız artacaktır. Oyunun v. 2 ya da daha üst versiyonlarında Hive ırkı sosyal seçenekler yüzünden verimliliğinden bir şey kaybetmiyor, bu nedenle rahatça Planned Economy seçebilirsiniz.
- Olabildiğince çabuk bir şekilde Gene Splicing (B3) keşfetmeye bakın, böylece her elde bir kareden ikiden fazla gıda çıkarmanızı engelleyen gıda kısıtlamalarından kurtulmuş olacaksınız.

HIVE ZAYIFLIĞI: DÜŞÜK VERİM

Hive ırkı Economy puanının düşük olmasından kaybediyor, tek zayıf yanı bu denebilir. Bu zayıflığı yenmek için işçileriniz tarafından toplanan enerji miktarını artırabilirsiniz. Aşağıdaki yöntemlerle Economy puanındaki açığı kapamanız mümkün:

- Güneş toplayıcılardan daha fazla kurun, özellikle de nehirlerde ve yükseklerde. Eğer Weather Paradigm varsa enerjinizi bu yolla artırmayı tercih edin. Environmental Economics (B5) keşfettiğiniz zaman da her elde bir karede iki birimden fazla enerji toplayabilirsiniz.
- Merchant Exchange gizli projesini bitirin (bir üssün her karesinde +1 enerji). Ayrıca Recycling Tanks ve Orbital Power Transmitter tesisleriyle de Economy puanındaki düşüklük telafi edilebilir.
- Aşağıdaki sosyal mühendislik seçenekleri ile Economy puanınızı artırabilirsiniz: Free Market, Wealth ve Eudaimonic.

University of Planet: Teknoloji

LİDER: Provost Zakharov
ÖZELLİKLER:
+2 RESEARCH
-2 PROBE
Her üste serbest NETWORK NODE.
Oyunun başında bir BONUS TECH.
Her dört vatandaş için ek bir DRONE.
Fundamentalist politikasını kullanamazlar.


Provost Zakharov, *Alpha Centauri*'nin daha az renkli sayılabilecek ırklarından University'nin lideri.

UNIVERSITY ÜSTÜNLÜĞÜ: TEKNOLOJİ, TEKNOLOJİ, TEKNOLOJİ.

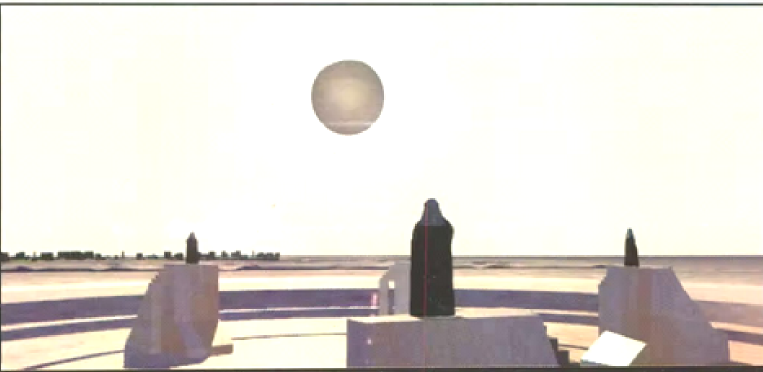
+2 Research puanından tutun da her üsteki otomatik network noktalarına kadar University, teknoloji delilerinin rüyalarını süsleyecek. Teknolojik avantajlarınızı değerlendirerek gelişmek için şu stratejileri izleyebilirsiniz:

- Unity Pod'ları araştırarak yabancı eşyalar bulmaya bakın. Bu eşyalar Zakharov için son derece önemli; çünkü University her üste bir network noktasına sahip. Birçok durumda herhangi bir eşyayı Net Node'lara bağlayarak gelişmiş bir teknolojik bonus alabilirsiniz.
  Kitapçıkta Olmayan Özellik: Network Node'lara bağlanan yabancı eşyalar, size yalnızca bir ön şartı olan yeni bir teknoloji kazandırır; oyundaki diğer bütün bonus teknolojiler için ise iki ön şart var. Açıkça görülüyor ki, ne kadar çok bonus teknoloji elde ederseniz gelişme yarışında o kadar avantajlı duruma gelirsiniz.
- Merchant Exchange ve Supercollider gizli projelerini aynı üste yürütün. Birçok oyuncu Merchant Exchange projesini Morganite ile karıştırır. Ancak teknoloji peşinde koşanlar için Exchange vazgeçilmezdir; çünkü üretilen enerji miktarını artırır. Aynı üsse bir de Supercollider kurduğunuzda (Labs'e %100 eklenir), araştırmalarınızdaki bonus çok artar. Bir %100 Labs bonusu daha kazanmak için aynı üsse Theory of Everything gerekiyor. Bunu da yaptıktan sonra Labs üretiminiz tavana vuracak.
- Araştırmalarınızı iyileştiren diğer gizli projeler ve tesisler: The Universal Translator (iki yeni teknoloji), The Network Backbone (Labs bonusu), Biology Lab, Fusion Lab, Quantum Lab, Research Hospital ve Nanohospital. Bu özellikleri de yukarıda iyice geliştirdiğiniz üsse eklerseniz, araştırmalarınız üzerinde inanılmaz etkiler göreceksiniz.
- Sosyal mühendislikler kısmında Knowledge ve Cybernetic seçerek +2 Research puanınızı yükseltebilirsiniz. Bu yolla araştırma hızınızı %50 civarında artırmanız mümkün.
- Üslerinizin çevresine birçok güneş toplayıcı yerleştirmeye çalışın; çünkü araştırmalarınız her elde elinize geçen enerji miktarı ile doğrudan doğruya ilişkili.

UNIVERSITY ZAYIFLIKLARI: PROBE TAKIMLARI VE DRONE'LAR

University'nin zayıflıklarını (düşük Probe puanı ve rahat vermeyen şu ekstra drone) yalnızca birkaç adımda çözebilirsiniz.

- Hunter-Seeker Algorithm sayesinde bütün üsleriniz düşman saldırılarına karşı korumalı hale gelir, böylece Probe Team sorunlarınız kökten halledilmiş olur.
- Virtual World, University için kesinlikle gerekli. Bu gizli proje, her network noktasını iki kat kapasiteye çıkarır (Hologram Theater) ve her üste iki yetenek olması ile drone sorunlarını önemli ölçüde giderir. Virtual World'e sahip bir University demek, Zakharov'un kurduğu her yeni üssün bir Net Node'a ve Hologram Theater'a (muhteşem ikili!) sahip olması demektir.
- Human Genome Project, Longevity Vaccine ve Ascetic Virtues da drone'lar konusunda yardımcı olabilir. Ayrıca Telepathic Matrix de probe puanınızı artırmanın yanında sürekli olarak drone yağmalamalarıyla mücadele eder, bu da akıllı University oyuncuları için biçilmiş kaftan.
- Thought Control seçeneği de probe puanınızı artırır ve birimlerinizle üsleriniz düşman saldırılarına karşı biraz daha hassas hale gelir; ayrıca onları ele geçirmeye çalışanlar için çok daha masraflı olurlar.


University ırkı, araştırma konusundaki üstünlüğü sayesinde Ascent to Transcendence'a çabucak ulaşabilir. Sosyal mühendisliklerden Knowledge ve Cybernetic seçerek araştırma yeteneğinizi %50 oranında artırmanız mümkün.

Morgan Industries: Ekonomik Enerji Merkezi

LİDER: CEO Nwabudike Morgan
ÖZELLİKLER:
+1 ECONOMY
-1 SUPPORT
COMMERCE bonusu.
Üslerin 4 boyunu aşmaları için HAB COMPLEX gerekli.
Planned Economics kullanamazlar.


Morgan, savaşın karmaşıklığı yerine gizli Probe Team operasyonlarını tercih eden bir lider.

MORGAN INDUSTRIES ÜSTÜNLÜĞÜ: TABİİ Kİ EKONOMİ...

Morgan'ın çok güçlü bir avantajı var: +1 Economy puanı. Bu oyunun başlarında her üs için ek bir enerji anlamına geliyor, bu nedenle Morgan, aynı zamanda çabuk bir şekilde büyüyebilir; ne kadar çok üs kontrol ederse o kadar fazla enerji üretir. Ekonomik gelişmeler kaydederek ve önemli bir Probe Team gücü kazanarak bu avantajından yararlanıp dünyasını kurabilir. Genellikle Morgan için bir birimin ya da üssün kontrolünü mind control ile ele geçirmek, askeri yöntemlere başvurmaktan çok daha kolay ve masrafsız olur, onun için bu gizli çabaları yürütebilecek kadar enerji biriktirmek son derece önemli. Ayrıca Morgan yeteri kadar kaynak toplayabilirse enerji pazarında güçlü bir konuma gelir ve insanlığın lideri rolünü pekiştirmiş olur. Morgan'ın evrendeki en zengin adam olma çabalarını başarıya götürmek için şu stratejilerden yararlanabilirsiniz:

- Merchant Exchange kurun. Bu gizli proje, ekonomik stratejinizin temelini oluşturacak; çünkü bir üssün kontrolü altındaki her karede ekstra bir enerji üretecek. Exchange'i, büyüme kapasitesi


Anlaşmalar imzalarken CEO Morgan her zaman kazançlı çıkmayı beceriyor.

fazla olan bir üste kurmaya çalışın; üssün nüfusu ne kadar fazla olursa Exchange o kadar fazla ek enerji üretir. Self-Aware Colony (bakım masrafları yarıya iner) de daha fazla enerjiye sahip olmanıza yarar.

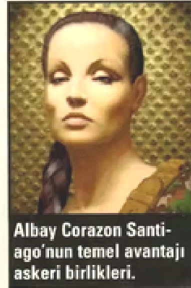
- Daha fazla enerji üreten ya da enerji rezervlerini artıran birçok tesis bulunuyor, örneğin Energy Bank, Tree Farm, Hybrid Forest, Fusion Lab, Quantum Lab ve Orbital Power Transmitter.
- Economy puanınızı artırmak için sosyal mühendislikten yararlanın. Free Market ve Wealth seçenekleri her bir üste daha fazla enerji üretilmesini sağlar.
- Diğer ırklarla olabildiğince fazla anlaşma imzalamaya çalışın. Morgan tarafı bu anlaşmalardan Commerce bonusu alıyor, yani ister istemez anlaşmadan kazançlı çıkan taraf oluyor.
- Hunter-Seeker Algorithm kurun (birimleriniz ve üsleriniz Probe Team saldırılarına karşı koruma kazanır). Eğer bu projeyi başka bir taraf sizden önce başlatırsa onlara karşı Probe Team'inizi kullanmanız mümkün değil. Ayrıca Miriam'la karşılaşmak için er ya da geç konvansiyonel bir kuvvet oluşturmanız gerektiğini de unutmayın. Miriam'ın fanatik inançları, "Fundamentalist" yönetim biçimini seçme eğilimiyle de birleşince Probe Team'leriniz tamamen etkisiz kalıyor.
- Üslerinizde olabildiğince fazla enerji üretmek için güneş toplayıcılar kurun ve enerji kısıtlamalarını kaldırmak için olabildiğince çabuk davranın ve Environmental Economics (B5) keşfedin.

MORGAN ZAYIFLIKLARI: NÜFUS SINIRLAMASI VE SUPPORT PUANI

Morgan ırkı, zayıflıklarını (üslerin 4 boyunda sınırlanması ve –1 support puanı) belli projelerle kapatabilmek bakımından oldukça şanslı. Ascetic Virtues sayesinde nüfus sınırı oldukça rahatlıyor, Living Refinery sayesinde de support puanınız +2 artıyor. Bu yaklaşımın tek sorunu ise Livng Refinery, teknoloji ağacının ortalarında Advanced Spaceflight (D8) ile birlikte bulunuyor. Eğer support sorunuyla oyunun en başlarında uğraşmak zorunda kalırsanız Clean Reactor özelliğine sahip birimler üretmeye çalışın, bunlar destek istemezler, böylece siz de rahat edersiniz. Clean Reactors için Bio-engineering (B5) teknolojisine ihtiyacınız var; ancak bundan sonra Advanced Spaceflight'a ulaşabiliyorsunuz.

Spartan Federation: Askeri Enerji Merkezi

LİDER: Colonel Corazon Santiago
ÖZELLİKLER:
+2 MORALE
+1 POLICE
-1 INDUSTRY
Prototip birimler ek masraf getirmez. Sosyal mühendislik seçeneklerinden Wealth'i kullanamazlar.


Albay Corazon Santiago'nun temel avantajı askeri birlikleri.

ASKERİ BİRLİKLERİ İYİLEŞTİRMEK

Spartan'ların iki güçlü yanı olan +2 Morale ve +1 Police puanları, geniş bir orduya dayalı stratejiler çağrıştırıyor. Özellikle Planetfall'dan hemen sonraki yıllarda Santiago'nun ciddi bir askeri gücü var; çünkü diğer ırklar henüz Spartan'ların moral bonusuyla başa çıkabilecek silahlar üretemiyorlar. İlk üssünüzün yakınında birkaç tane Rover ile çevrenizdeki komşuları rahatça yenebilirsiniz, hatta bazı ırklar baştan size teslim olup oyunun sonuna kadar sizden zayıf durumda kalabilirler.

Kitapçıkta Olmayan Özellik: Size teslim olan bir ırk, aranızdaki ilişkiyi Probe Team'leriniz ya da bitmek bilmeyen isteklerinizle zedelemedikçe bir daha size sorun çıkarmayacaktır. Teslim olan ırklar, Planetary Governor ve Supreme Leader seçimlerinde hep size oy verirler ve genellikle iyi birer müttefik olurlar (size teknolojilerini ve hatta zaman zaman birimlerini verebilirler). Eğer bir ırkın liderine kişisel bir kininiz yoksa, teslim olma önerilerini her zaman kabul etmelisiniz.

Spartan'ların +1 Police puanları sayesinde daha fazla savaş biriminin polis birimi olarak görev yapabileceğini unutmayın, böylece drone'lara ihtiyacınız kalmaz. Gaia zayıflıkları bölümünde de anlatıldığı gibi Alpha Centauri'de askeri zayıflıkları kapatabilmeniz için birçok çözüm bulunuyor.

- Command Nexus, Cyborg Factory, Maritime Control Center gizli projeleri birimlerinizin moralini artırır. Sosyal mühendislikten bağımsız olarak Spartan'lar olarak hem Command Nexus, hem de Cyborg Factory'ye sahip olursanız kısa zamanda +1 bonus hareket puanına sahip kara birimleri üretebilirsiniz.
- Şu tesisler de birimlerinizin moralini yükseltir: Command Center (kara birimleri), Aerospace Complex (hava birimleri), Naval Yard (deniz birimleri) ve Bioenhancement Center (BÜTÜN birim türleri).
- Sosyo-ekonomik seçimleriniz de moral üzerinde etkilidir (Fundamentalist, Power ve Thought Control seçenekleri gibi).
- Monolith'ler sayesinde birimlerinizi iyileştirebilirsiniz.
- High Morale özel yeteneğine sahip birimler üretin.

MİNERAL GİDERLERİNİ DÜŞÜK TUTUN

Spartan'ların mineral masraflarını artıran –1 Industry puanının getirdiği sorunlar birkaç yolla çözülebilir. Spartan oyuncuları için bu sorunu çözmek öncelikli olmalıdır, yoksa diğer ırklarla baş etmenize yetecek kadar fazla ve güçlü birim üretmeye gücünüz yetmez. Üretiminizi artırmak için bazı yöntemler:

- Singularity Inductor ve Bulk Matter


Endüstriyel üretiminizi artırmak için özel bazı gizli projeler ve tesisler bulunuyor.

Transmitter gizli projeleri sayesinde mineral miktarı gözle görülür derecede artacaktır.

- Oyunun başlarında Recycling Tanks tesisi kurarak her elde kazandığınız mineralleri artırın. Sonraları Robotic Assembly Plant, Nanoreplicator, Quantum Converter, Genejack Factory ve Nessus Mining Station gibi başka tesisler sayesinde mineral üretiminizi artırabilirsiniz.
- Planned ve Eudaimonic seçenekleri endüstri puanınızı artırır, mineral masraflarını da normal düzeye indirir.

The Lord's Believers: Cenneti Fethetmek

LİDER: Sister Miriam Godwinson
ÖZELLİKLER:
Düşmana saldırırken %25 bonus.
+1 PROBE
+2 SUPPORT
-2 RESEARCH
-1 PLANET
MY 2110'a kadar HİÇ araştırma puanı biriktiremezler.
Sosyal mühendislikte Knowledge değerini kullanamazlar.


Sister Miriam: Pek öyle görünmeyebilir, ama yeri geldiğinde çok akıllı ve becerikli.

SALDIRI YETENEKLERİ VE DİĞER ÜSTÜNLÜKLERİ

Believer'ların birçok üstün ve zayıf yanı bulunuyor, bunların arasında düşmana saldırı sırasında %25 gibi ezici bir bonus da var. Bu bonus, Miriam'ın stratejisini zaten belirliyor: Mümkün olan her fırsatta saldırmak. Güçlü saldırı yetenekleri olan birimler üreterek bu avantajınızı sonuna kadar kullanın (hızlı hareket eden birimler, nispeten yavaş piyadeler ve uçaklar arasında bir denge kurun). Askeri gücünüzü daha da artırmak için Spartan bölümündeki "Askeri Birlikleri İyileştirmek" başlıklı yazıda anlatılanları yapabilirsiniz.

Miriam'ın diğer üstünlükleri arasında +1 Probe ve +2 Support puanları var. Believer'lar Fundamentalist yönetim şeklini seçtiklerinde +1 Probe özelliği sayesinde Miriam'ın üsleri ve birimleri probe takımlarından etkilenmiyor (Morgan'lar gibi ekonomisi güçlü ırklara karşı yararlı bir özellik). +2 Support puanı sayesinde de oyunun başında her üste dört birime destek verilebiliyor, bu da güçlü bir ordunun önemini bir kez daha belli ediyor.

ZAYIFLIKLAR: ARAŞTIRMA VE GEZEGEN

Believer'ların en zayıf noktaları –2 Research puanları. Bu zayıflıkları yüzünden teknoloji yarışında tutunmaları çok zor. Miriam bu soruna bazı çözümler getirebilir, bunların birçoğu University bölümündeki "University Üstünlüğü: Teknoloji, Teknoloji, Teknoloji..." başlıklı yazıda anlatılmıştı. Bunlara ek olarak teknolojik zayıflığına bazı alternatif çözümler de getirebilir:

- Dostlarınızı iyi seçin. University ya da Morgans gibi teknolojik yönden güçlü ırklarla anlaşmalar kurmak, çoğu zaman teknoloji bakımından gelişmenin en kestirme ve güvenli yoludur. Oyuna University'nin yanında başlarsanız daha en baştan teslim anlaşması imzalatmak için saldırı gücünüzü kullanabilirsiniz, böylece Zakharov size oyun boyunca teknolojik destek sağlar.
- Planetary Datalinks gizli projesini kurun, böylece üç farklı ırkın önceden geliştirdikleri teknolojilere de erişme şansınız olur.


Peacekeeper'lar gezegendeki diplomasiyi yeniden birleştirmek için (tabii kendi bayrakları altında olmak üzere) özel bir çaba harcıyorlar.

The Peacekeeping Forces: Diplomasi ve Nüfus Artışı

LİDER: Peacekeeper Pravin Lal
ÖZELLİKLER:
-1 EFFICIENCY
Her dört vatandaş için ekstra TALENT.
HAB COMPLEX nüfus gereksinimlerini iki puan aşabilirler.
Planetary Governor ve Supreme Leader seçimlerinde DOUBLE oy alırlar.
Police State politikasını kullanamazlar.


Lal, başarıya en kestirmeden giden yol olan Supreme Leader seçiminde önemli bir avantaja sahip.

SAYICA ÜSTÜNLÜK...

Lal'in en büyük iki özelliği, yani her dört vatandaş için bir Talent alması ve Hab Complex için gerekli nüfus sınırındaki gevşeklik, nüfus artışı konusunda büyük avantaj sağlıyor. Şöyle diyelim, Peacekeeper'lar daha basit bir altyapıyla daha fazla insan barındırabiliyorlar. Bu yüzden Lal'in en önemli stratejisi, nüfus artışını körüklemek olacak. Bunun için de Hive bölümünde anlatılan yöntemleri izlemek yeterli.

...VE EN BÜYÜK LİDER OLMAK İÇİN DİPLOMASİYİ KULLANIN

Lal'in diğer avantajı, yani Planetary Governor ve Supreme Leader seçimlerinde çift oy alması, oyunun ilerleyen aşamalarında Liderlik'e aday olduğunuzda çok işinize yarayacak. Seçimlerdeki oy verme gücünüzün nüfusunuzla bağıntılı olduğunu unutmayın, yani yukarıda anlatılan büyüme stratejileri ile oy potansiyelinizi oldukça artıracaksınız. Bunlara ek olarak Empath Guild ve Clinical Immortality özellikleri de seçimdeki oylarınızı artırır. Supreme Leader olmak istiyorsanız bu gizli projelerin ikisini birden kurun; çünkü seçilmek için toplamda 3/4 oranında oy toplamalısınız. Çoğu zaman diğer liderlerden bir şekilde destek almanız gerekir, bunun için de diğer ırklarla ilişkilerinizi mümkün olduğu kadar ılımlı tutmaya bakın.

Kitapçıkta Olmayan Özellik: Kendinden bir sonra gelen ırktan en az iki kat güçlü olan ırklar, diğer liderler tarafından oldukça kuşkuyla karşılanıyorlar. Eğer Supreme Leader olma gibi amaçlarınız varsa dostluklarınızı bu kadar büyümeden sürdürmeye çalışın, böylece işler daha kolaylaşacaktır. PCG

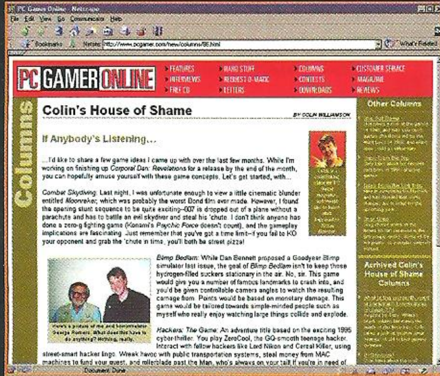

%25'lik saldırı bonusları sayesinde Believer'lar fırsat bulur bulmaz saldırıya geçiyorlar.

PC GAMER ONLINE:

DERGİNİZDE SEVDİĞİNİZ HER ŞEY VE DAHA FAZLASI.

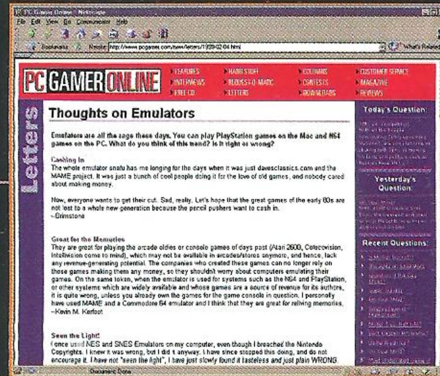
KAPSAMLI DEMOLAR, PATCH'LER VE LEVEL'LAR BÖLÜMÜ

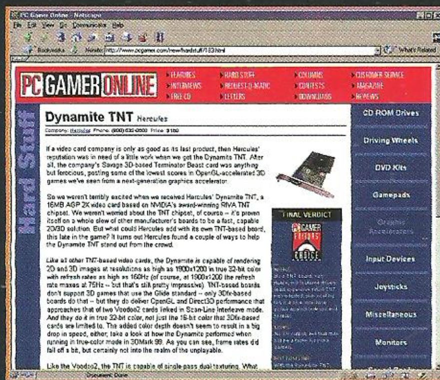




KARŞI KOYAMAYACAĞINIZ GÜNLÜK KOLONLAR

KULLANIMI KOLAY YANİ ARAYÜZ





BİZDEN İSTEDİĞİNİZ YENİ BÖLÜMLER

Haber için olsun, oyun demosu veya oyun açıklamaları için olsun online ziyaret edebileceğiniz bir çok site var. Ama verdiklerini Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi'nin bilgisi ve tecrübesi altında sunan tek bir site var. – PC Gamer Online. Her hafta, sabırsızlıkla beklenen oyunların demolarını, en taze haberleri ve dünyada yaşanan tüm gelişmeleri getirmeye devam edeceğiz.

Ayrıca, hiçbir yerde bulamayacağınız tonlarca içerik yine burada. Donanım köşemize artık online ulaşabileceksiniz. Öyle ki herhangi bir donanımın açıklaması veya değerlendirilmesi bir kaç mouse hareketi kadar uzağınızda.

CD'lerimizde yer alan Level'lar ve Add-On'lar o kadar ilgi çekti ve popüler hale gedi ki, Half-Life, Starcraft, Quake II ve diğer oyunların en iyi yeni level'larının bulunduğu LEVEL PARADISE'ı da sizlere sunmaya karar verdik. Eğer tüm bunlar bizden geliyorsa, download edilmeye değer demektir.

Ayrıca PC Gamer Online'da haftada bir yenilenen editör yazılarını da bulabileceksiniz. Bunun yanında bilgisayarla ilgili her türlü sorununuza çözümleri de yine bu sayfalar aracılığıyla ulaşabileceksiniz.

Ve tüm eğlence bu kadarla da bitmiyor. Yarışmalar, Günün sorusu ve tonlarca ilginç konu PC Gamer Online 'da. Gerçek oyun meraklıları için yapılacak bir sitenin nasıl olması gerektiği gerektiğini görmek istiyorsanız, PC Gamer Online'a mutlaka bir göz atın.

PC GAMER ONLINE

www.pcgamer.com

GERÇEK OYUNCULARIN WEBSİTESİ.

Gangsters: Organized Crime

Kanunları çiğneyip sonra da kaçmak hiç bu kadar kolay olmamıştı!

Eidos'un *Gangsters: Organized Crime* adlı oyununda, kanuna karşı gelirken bir yandan da hayatta kalmak, yalnızca kas gücünden çok daha fazlasını gerektiriyor. Sadece her şeye hazırlıklı patronlar suç merdiveninin en tepesine çıkabilecekler. Bu yardımcı rehber sayesinde çok geçmeden siz de imparatorluğunuzun başına geçebilirsiniz.

İlk Birkaç Hafta

Oyunun ilk bir iki haftasında öncelik vermeniz gereken üç konu var: Para kazanmak, bölgenizi genişletmek ve etraftan adam toplamak. Bu üçü de birbiriyle bağlantılı; adamlarınıza para ödüyorsunuz ve onlar da size yeni alanlar kazandırıyorlar, yeni alanlardan da ek gelir elde ediyorsunuz vs. Para, adam ve toprak kazanmak için süren yarış çok uzun bir süre devam edecek, onun için daha başlarda geride kalmamaya çalışın.

Aklınızda bulunması gereken bir başka konu da güvenlik. Rakipleriniz ilk aşamalarda çok seyrek saldırsalar da, sonunda bölgenizin yakınında veya içinde düşman bir gangster görme ihtimaliniz çok yüksek. Her zaman için bir grup adamınızı devriye gezdirin ya da ofiste bırakın. Bu noktaları aklınızda tutarak takımlarınızı oluşturmaya başlayabilirsiniz.

Ekibinizi Oluşturmak

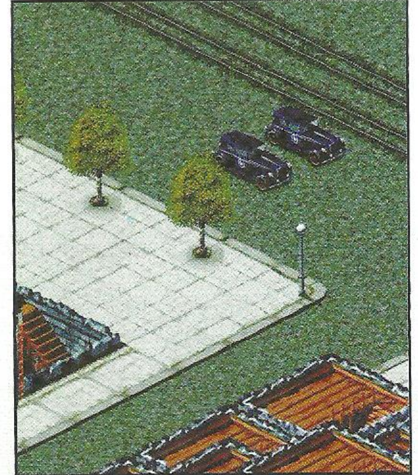
Doğru adamları doğru ekiplere yerleştirmek çok önemli; gangsterleri ve yeteneklerini doğru şekilde kullanırsanız başarıya daha kolay ulaşırsınız. İyi Lieutenant'lar takımınızı daha iyi düzenlerler, verebileceğiniz emirler artar ve işlere en yetenekli adamlar yollanır.

Her takımın Lieutenant'ının zeka ve düzenlilik değerlerinin yüksek olması gerekir, tabii ekibin yapacağı işle ilgili olan yeteneklerinin de iyi olması lazım. Örneğin bir gasp ekibinin başındaki adamın zekasının, düzenliliğinin ve korkutma yeteneğinin yüksek olması gerekir. Ayrıca bu takımdaki adamların korkutuculukları da en az dört yıldız düzeyinde olmalı.

Yani para, genişleme, adam toplama ve güvenlik ihtiyaçlarınızı karşılamak için üç ayrı takım kurmanız yerinde olur. Gasp takımı gözdağı verebilecek adamlardan, adam toplama takımı zeki gangsterlerden ve güvenlik takımı da silah kullanabilen ve gizlilikle iş görebilen adamlardan oluşmalı.



Takımınızdaki adamların özelliklerini dikkatlice inceleyin; *Gangsters*'da doğru iş için doğru adamı kullanmak, başarınız için çok önemli.


Araçların Şyatları başınızı biraz ağrıtabilir, bu yüzden yalnızca yararını görebilecek takım elemanlarınıza araç vermenizi öneririz.

Adamlarınızı Donatmak

Lieutenant'larınızdan herhangi birine silahlar ve araçlar verebilirsiniz; ancak önce gerçekten ihtiyaçları olup olmadığını iyi düşünün. Silahları yalnızca devriye gezen ve vurucu takımlarınıza verin, üstelik silahları verdiğiniz adamların en az dört yıldızlık bir firearm seviyesine sahip olmalarına da dikkat edin. Bu adamlar bir çatışmada kendi başlarının çaresine bakabilen adamlar, zaten diğerlerinin kaçmasına izin vermek de daha akıllıca. Üzerlerinde binlerce dolarlık para taşıdıkları zaman bu yöntem özellikle önem kazanıyor.

Çete elemanlarınıza araçlar satın almak aslında bir denge meselesi. Her bir aracın belli bir fiyatı var. Etrafa saçacak paranız yoksa, gidip de iki sokak öteden haraç toplayan ekibinizin altına bir araba vermenin hiç mantığı yok. Lieutenant'lar yalnızca kendilerine yarar sağlayacağını düşündükleri zaman bir araç kullanıyorlar, bu yüzden yalnızca emirleri yerine getirmek için uzun mesafeler katetmek zorunda olan ekiplerinize araç verin.


Böyle bir sonla karşılaşmamak için oŞsinizin yakınlarında bir grup adamınızı daima devriye gezdirmek yararlı olabilir. Ancak oyunun ilk aşamalarında düşman çetelerin saldırmasını pek de beklemeyin.


Etkinliklerinizi başlarda oŞsinizin yakın çevresiyle sınırlı tutun. Buralarda nasıl olsa isim yapmış durumdasınız.

İlk Emirlerinizi Verirken

Vermeniz gereken ilk emirler gasp, adam toplamak ve devriye gezmek olacak. Gasp emri verirken her zaman ofisinize yakın bölgeleri hedef alın; bu yerlerde adınız duyulmuş oluyor ve işler çok daha kolay yürüyor. Oyunun başlarında adam toplarken her zaman Labor Exchange'den ya da Docks'tan adam alın; buralarda bilardo ve spor salonlarından çok daha fazla adam bulacaksınız, böylece başarı oranınız da artacak. Labor Exchange ve Docks ofisinizden oldukça uzakta bulunuyorsa adam toplayan elemanınıza bir araba verin, böylece oraya herkesten önce ulaşabilirsiniz. Devriyelerinizi bölgenin herhangi bir yerine gönderebilirsiniz; ama bu devriyeleri çok da uzağa göndermeyin, yoksa ihtiyacınız olduğunda yanınıza hemen gelemezler.

Çalışma Haftası

Oyunun ilk aşamalarında sizin adamlarınızla diğer çetelerin adamları arasındaki herhangi bir karşılaşma genellikle sadece tesadüf eseri olacaktır. Birbirinizi çoğu zaman adam topladığınız yerlerin yakınlarında görecek ve çatışmaya pek girmeyeceksiniz. Yaklaşık 20-30 blokluk bir alanı kontrolünüze alana kadar haftaları hızlandırmayı düşünebilirsiniz; ama çatışma mesajları için gözünüzü dört açın ve gerekli önlemleri alın.

Haftanın Sonunda

Çalışma haftası bittikten sonra takımlarınızın yeteri kadar güçlü olduğundan ve para kazandığınızdan emin olmalısınız. Alabildiğiniz kadar çok adam alın, en kötü adamınız bile haraç toplayabilir; ayrıca çeteniz büyüdükçe diğer çetelerden adamlar da size katılmak isteyecekler.

Takımlarınızı yeterince güçlendirdikten sonra şehir haritalarına bir göz atın. Oyun ilerledikçe her bir çetenin kontrol ettiği bölgeler genişliyor. Normalde etrafa bakınmazsanız bunun farkına pek varmıyorsunuz, ancak adam toplamak yararlı olabilir. Eğer gangsterler düşmanın elindeki işletmelerden adam alırlarsa o bloğun düşmanın elinde olduğunu söyleyecekler. Bu şekilde rakiplerinizin ilerlemesini gözleyebilir, ayrıca kiralık adamlar da elde edebilirsiniz.

Bu taktikleri kullanarak yaklaşık beş hafta içinde oldukça güçlü bir duruma gelebilirsiniz. Sonuçta her hafta kar edeceksiniz ve hem güvenli, hem de oldukça büyük bir bölgeye sahip olacaksınız.

Oyunda İlerledikçe

Oyunda yavaş yavaş ilerledikçe gangsterlerin birbirleriyle daha sıkça karşılaştıklarını fark edeceksiniz. Bunun temel nedeni, çetelerin sınırlarının birbirlerine oldukça yaklaşması ve adamların gitmeleri gereken yere gitmek için düşman bölgesinden geçmek zorunda kalmaları, dolayısıyla da oyuncuyu yeni yollar aramaya sevketmeleri.

Muhasebeci ve Avukat

Paranız yettiği zaman bir muhasebeci tutun. Muhasebeciniz, yasadışı paraları dağıtmakta size yardım eder, böylece FBI'ın sizi ziyaret etmesini de engellemiş olur. Her zaman için paranızın yettiği en iyi muhasebeciyi işe almaya çalışın; beş yıldızlı bir muhasebeci, üç yıldızlıdan çok daha fazla para dağıtabilecektir. Ayrıca iyi bir avukata da ihtiyacınız var. Avukat sayesinde adamlarınızı hapisten kurtarır ve işlediğiniz suçların listesini tutabilirsiniz.



Organizasyonunuz ne kadar büyük olursa adam toplamanız da o kadar kolaylaşır. Düşmanınızın elindeki bir işletmeden adam toplamak da size düşmanınız hakkında değerli bilgiler verecektir.

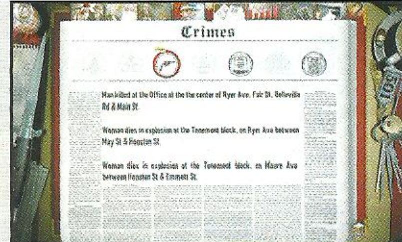
İşletmeler Satın Almak

Paranız yeterli miktara ulaşınca yeni iş kollarına atılmayı düşünebilirsiniz. Her zaman için yasal işletmelerinizin sınırlarını genişletmekle işe başlayın; bunların FBI baskını gibi riskleri bulunmuyor ve ayrıca yasadışı gelirlerinizi saklamak için de daha elverişli oluyorlar. Eğer çok iyi bir muhasebeciniz yoksa yasadışı gelirlerinizin yasal gelirlerinizin on katını aşmasına kesinlikle izin vermeyin, aksi takdirde FBI peşinize düşüp sizi aramaya başlayacaktır.

Hazır olduğunuz zaman yasadışı işlere de bulaşabilirsiniz. Diğer bütün işletmelerde olduğu gibi yasadışı işleri kurarken de kurduğunuz bölgenin o işi yürütebileceğiniz bir yer olmasına çok dikkat edin. Mesela fakir bir yerde gidip de bir kumarhane açmayın, benzer şekilde şehrin zengin bölgelerinde de ödüllü dövüşler düzenlemeyin. Yasadışı işletmelerin çoğu, aynı alana kuracağınız yasal bir işletmeden daha fazla para getirecektir; kumarhaneler marketlerden, randevuevleri de restoranlardan daha fazla para kazandıracaktır.

Randevuevleri, kalpazanlık matbaaları ve ekstra ofisler özel yasadışı işlerdir. Mesela randevuevlerine kaçak içki dükkanlarından sürekli olarak içki göndermeniz lazım; ama bunun karşılığında da oldukça büyük paralar kazanıyorsunuz. Kalpazan matbaalar kendi başlarına kar getirmiyorlar, bunun yerine yasal işletmelerinize büyük miktarlarda sahte para sızdırıyorlar, sonunda bu paralar toplum içinde kullanılmaya başlıyor ve sizin karınız artıyor. Ekstra ofisleriniz olduğu zaman da adamlarınız yeni bir haftaya başlarken varış noktalarına en yakın olan ofisten başlıyorlar, böylece zamandan kazanıyorsunuz.

Yasal yollardan kazandığınız parayla yasadışı paranızın dengesini her za-



Suç listeniz kabarmaya başladıkça yetkililer, sizinle daha çok ilgilenmeye başlayacaklar. İyi bir muhasebeciniz ve avukatınız olursa birçok zor durumdan kolaylıkla kurtulabilirsiniz.



Bir işe başlamadan önce o bölgenin değerinin ne olduğunu iyice araştırın. Böyle işlek bir cadde bir kumarhane için çok uygun olabilir; ama ödüllü dövüşler için hiç de uygun değil.



Düşmanlarınızın bölgesinde birkaç yeri bombalamak ve böylece onun alacağı oyları azaltmak çok güzel bir strateji. Ayrıca rakibinizin bölgesinde suç da işleyin ki, halkın güveni sarsılsın.



Rakip çetelerle uğraşmanın birkaç yolu var; işletmelerini ve ofislerini bombalamak pahalıya patlayabilir, ama çok da zevkli! Ya da düşman üssünü bulmak için onların adamlarını da kaçırabilirsiniz.

man iyi ayarlayın; eğer muhasebeciniz veya yasal işlerinizden birkaçını kaybederseniz üzerinizdeki şüpheler artacaktır.

Kanunlarla Uğraşmak

Adamlarınızın kanunları çiğnemeden durmaları imkansız, bu yüzden polisle ve FBI ile nasıl başa çıkacağınızı bilmeniz gerekiyor.

Polis her hafta şehirde devriye gezerek suçları belirliyor ve önceden işlenenleri araştırıyor. Eğer polis adamlarınızdan birini tutuklarsa, avukatınızın DA'e rüşvet vermesini sağlamaya çalışın. Böylece görgü tanıklarının ve jüri üyelerinin adlarını elde edeceksiniz; bu insanlara rüşvet vererek ya da korkutarak sizin yararınıza hareket etmelerini sağlayabilir, karşı çıkanları da öldürebilirsiniz. Eğer bu işe yaramazsa hakime rüşvet vermeyi deneyin. Adamlarınızı beladan kurtarmanın daha bir sürü yolu var; her şey o adama ne kadar paranızı ve zamanınızı harcamak istediğinize bağlı.

FBI yasadışı işletmeleri ve yastık altında tutulan paraları inceliyor. Eğer bölgenizde tek başına bir ajan görürseniz, bunun anlamı FBI'ın sizden şüphelendiği ve yasadışı işletmelerinizi bulmaya çalıştığıdır. Bu aşamada ajanı görmezden gelebilir veya öldürebilirsiniz. O bölgedeki yasadışı işletmeleri geçici olarak kapatmak da bir çözüm. Eğer ajanlarla dolu bir araba görürseniz, anlayın ki FBI baskını yakındır. Bu konuda yapabileceğiniz pek bir şey yok, yalnızca ajanları öldürebilir ya da baskını yapmalarına izin verip DA ve hakimle daha sonra uğraşmak yolunu seçebilirsiniz.

Seçimlere Katılmak

Eğer bir seçime girmeye karar verirseniz bir avukata, oldukça geniş bir bölgeye ve yüklü bir miktar paraya ihtiyacınız olacak. Her hafta topladığınız haraçları azaltmayı deneyin; böylece dükkan sahipleri daha mutlu olacaklar ve size verilen oyların sayısında artış görülecektir.

Trade Union işletmelerinin arkasına bir Teamster binası kurmak da endüstri kesiminden oy almanıza yarar (elinizde hiç endüstriyel işletme olmasa bile bu işe yarıyor). Bunun sonucunda oylarınızda %10'a varan artışlar görebilirsiniz.

Başka bir çete lideri seçime katılırsa, onun bölgesinde suç işlemeyi deneyin. Başka bir çete liderinin bölgesindeki işletmeleri bombalamak orada oturanların yöneticilerine olan bağlılıklarını zedeler ve seçimlerdeki oy oranını oldukça düşürür.

Diğer Çetelerle Uğraşmak

Dümdüz gitmezseniz ya da ofis işleriyle uğraşmazsanız, sonunda diğer çetelerle uğraşmak zorunda kalacaksınız. Yapmanız gereken ilk şey onların ofislerini bulmak. Eğer bölgeleri araştırmaya karar verirseniz, gazete haberlerini ve şehir haritalarındaki son olayları gösteren çizelgeyi kullanarak bakmanız gereken yerleri daraltabilirsiniz. Ölüm oranlarının fazla olduğu yerler, savaşan iki çetenin sınırlarının kesiştiği yerler olabilir. Bombalı saldırılar da düşmanın elinde olan işletmelere ait ipuçları verebilir. Bu ipuçlarını kullanarak ofisin nerede olabileceğini kestirmeye çalışın. Araştırma yaparken de bölgeye olabildiği kadar fazla adam yollayın. Blokları tek tek araştırmayın, bir seferde daha geniş bölgeleri araştırmak çok daha iyi.

Düşman üssünü bulmanın bir yolu da adam kaçırmak. Düşman adamlarından birini başarıyla kaçırmak için sizin adamlarınızın birinci sınıf olmaları lazım; zeka düzeyleri, düzenlilik, korkutma ve gizlilik yetenekleri hep en tepede olmalı. Ayrıca silah kullanma yetenekleri de iyi olmalı; çünkü sonuçta düşman bölgesine giriyorlar. Adamlardan birini kaçırmayı başardığınızda düşmanınızın elindeki işletmelerin bir listesini elde ediyorsunuz. Bu noktaları ve aralarındaki bölgeleri iyice araştırın.

Düşman ofisinin yerini bulunca nasıl hareket edeceğinize karar verin. Düşman çete liderini öldürmek de bir seçenek; ama kaybedeceğiniz adamları, silahları ve araçları düşününce pek kazançlı olmayabilir. Karşı çetenin yasal işletmelerini yok etmek başka bir seçenek. Böylece liderleri üzerindeki şüpheler artacak ve olay tutuklanmaya kadar varabilecek. Çete liderini öldürmeye karar verirseniz yollayabileceğiniz bütün adamları yollayın ve çok güçlü bir şekilde saldırın.

PCG



Çetelerin savaşması kaçınılmaz (ve çok da zevkli!). Cepleri en derin ve en iyi avukatlarla muhasebecilere sahip olan lider bu savaşların hepsinden başarıyla sıyrılacaktır.

PC Gamer T-Shirt'leri Türkiye'de!

Orijinal PC Gamer T-Shirt'lerine sahip olabilmek için ACELE EDİN!

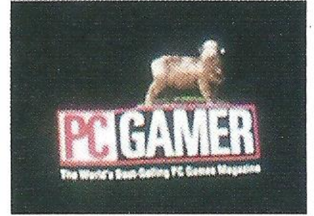
T-SHIRT Kısa bir süre için sadece 4.000.000TL (KDV dahil)



You can't clone this.

ARKA YÜZ

T-Shirt'leriniz adresinize gönderilecektir.





SİPARİŞ FORMU

ADI : .... SOYADI : ....

ADRESİ : ....

.... TEL : ....

☐ T-SHIRT ☐ MEDIUM ☐ LARGE ADET ....

Kredi kartımdan .... TL alınız

Kredi kart No: .... S.K.T. ....

Banka hesabınıza .... TL yatırdım

makbuz ilişiktedir.

Banka hesap numaraları:
Yapı Kredi Bankası Şişli Şb. 1012045-9
İş Bankası Şişli Şb. 1215437

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli / İstanbul
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: 0.212.296 46 00 Faks: 0.212.233 63 15

ÜRÜNLERİMİZ STOKLARLA SINIRLIDIR. SİPARİŞLERİNİZ 3 - 4 HAFTA ARASINDA ELİNİZE ULAŞACAKTIR.

Baldur's Gate, Bölüm 1

Okurlarımızdan Eser Güven Forgotten Realms'dan bildiriyor

İşte sizlere takdire şayan bir okuyucu... İnanın biz PC Gamer editörleri olarak kendi kendimize bir iç hesaplaşmaya girdik; ancak "nasıl ama nasıl"dan öteye gidemedik. Yapacak tek bir şey vardı o da, bu efsanevi adamı ödüllendirmek. Bugüne dek sizden hiç Strateji bölümü için yazı istemiş miydik? Hayır, ama görüyosunuz ki sıkı bir oyuncu çıkıyor ve Baldur's Gate gibi içinden çıkılması zor bir oyunu neredeyse noktasına dokunmamız gerekmeyen bir şekilde ve en basit haliyle elimize tutuşturuveriyor. Bize ve de size adım adım bu strateji canavarının dediklerini yapmak kalıyor. Hepinize kolay gelsin...

Karakter Yaratmak

Karakter yaratırken dikkat etmeniz gereken bazı önemli noktalar var. Öncelikle ırkların avantaj ve dezavantajlarını çok iyi bilmelisiniz. Size bu özelliklerin başlıcalarını kısaca anlatalım:

HUMAN: Level kısıtlaması yok. Class sınırlaması yok.

DWARF: Gece görüşü özelliğine sahip, büyü ve zehire dayanıklı, tuzak bulma ve kilit açmada bonus, +1 Constitution (sağlık), -1 Charisma (karizma) ve Dexterity (hüner). Fighter, cleric, thief olabilir.

ELF: Yay ve uzun kılıçta +1, gece görüşü var, etkileme ve uyku büyülerine dayanıklı, stealth ve yankesicilik bonusu, +1 Dexterity (hüner) ve –1 Constitution (sağlık). Fighter, cleric, thief, ranger, mage, diviner, enchanter olabilir.

GNOME: Gece görüşü var, stealth, kilit açma ve tuzak bulmada bonus, +1 intelligence (zeka) ve –1 wisdom (bilgelik). Fighter, cleric, thief, illusionist olabilir.

HALF-ELF: Gece görüşü özelliği, etkileme ve uyku büyülerine dayanıklı, yankesicilik ve stealth bonusu. Fighter, cleric, thief, bard, ranger, mage, druid, conjurer, diviner, enchanter, transmuter olabilir.

HALFLINGS: Gece görüşü, büyü ve zehire dayanıklılık, bütün hırsızlık özelliklerine bonus, +1 dexterity (hüner) ve –1 strength (kuvvet) Fighter, cleric, thief olabilir.

Seçeceğiniz sınıfa yakın olan ırkları seçmeniz iyi olur. Mesela hırsız için halfling veya savaşçı için dwarf ya da elf gibi. Baldur's Gate'de deneyim puanı sınırlaması (89000) var. Bu nedenle human'ın avantajı yok gibi görünüyor. Ancak daha sonra çıkacak eklenti paketlerinde bu deneyim puanlarından devam edeceğimiz için bu ırkı sakın es geçmeyin.

Ayrıca human ırkı çift sınıf özelliğinden yararlanan tek ırktır; ama diğerleri gibi çoklu sınıf özelliğini kullanamaz.

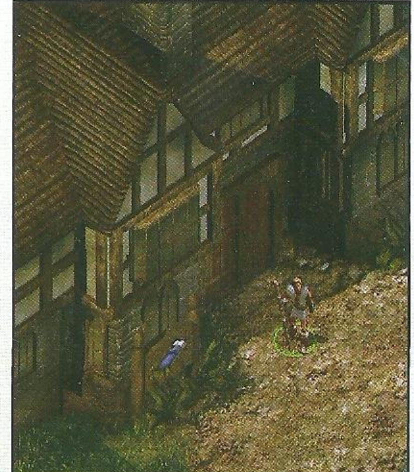
ÇİFT SINIF VEYA ÇOKLU SINIF NEDİR (DUAL CLASS – MULTI CLASS)?

Çoklu sınıf karakterler aynı anda iki veya daha çok sınıfın özelliğini taşıyabilirler, savaşçı/hırsız/büyücü gibi. Burada dezavantaj, aldığınız deneyim puanlarının bu sınıflar arasında dağıtılmasıdır. Bu yüzden level atlamanız daha uzun sürer; ama tüm bu sınıfların özelliklerinden sonuna kadar yararlanabilirsiniz.

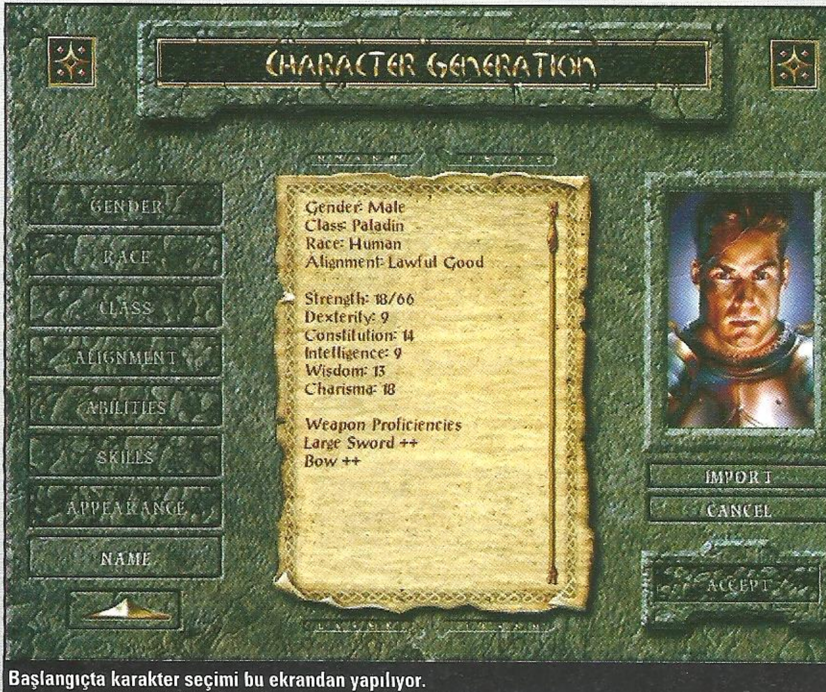
Çift sınıflı karakterler ise biraz daha karışık. Bunun için gereken şartlar; karakterinizin human ve en az 2. level olması, seçeceği yeni sınıfın ana özelliğin de en az 17 puana sahip olması (mesela büyücü için bilgelik) ve yeni sınıfın gerektirdiği minimum özelliklere sahip olması. Bu şartlar sağlandığı zaman karakterinize bir defaya mahsus olmak üzere yeni bir sınıf ekleyebilirsiniz. Çift sınıflı karakterlerin dezavantajı ise yeni sınıfınızdaki level'ınız eskisinden 1 fazla olana kadar eski sınıfınızın özelliklerini kullanamamanız. Yani eğer 3. level büyücü iken büyücü/savaşçı olursanız, savaşçı sınıfınız 4. level olmadan büyü yapamazsınız. Ayrıca bir kez çift sınıflı olan bir karakter tekrar tek sınıfa dönemez.

Son önemli kısım ise alignment (bağlılık). Oyunda birçok yerde iyi veya kötüyü seçmek zorundasınız. Onun için karakter yaratırken iyi olarak mı yoksa kötü olarak mı oynamak istediğinize karar verin. Eğer tercihiniz iyiden yanaysa, saygınlığınızı yükseltmeye çalışmalısınız. Bunun için birçok yol var: Size verilen görevleri tamamlamak, tapınaklara bağışta bulunmak gibi. Saygınlığınız yükseldikçe grubunuzdaki kötü karakterler rahatsız olmaya başlayacaktır. Eğer kötü olmayı tercih ettiyseniz masum insanları öldürmek, bol bol hırsızlık yapmak ve görevlilere saldırmak sizin saygınlığınızı düşürecektir.

Ve son söz: Eğer tüm grubu kendim kurmak istiyorum diyorsanız oyuna multi-player olarak başlayın. Böylece tüm grubun elemanlarını siz yaratacaksınız.



FRP oyunlarındaki klasik başlangıç: Han kapısı.



Başlangıçta karakter seçimi bu ekrandan yapılıyor.

Faydalı Bilgiler

- Her karakterin kendine uzaktan kullanılabilen bir silah edinmesini sağlayın. Oyunun başlarında ok veya sling işinizi görecektir. Savaşlarda kullanacağınız en mükemmel taktik: En düşük AC'li (armorclass, zırh sınıfı) adamınızı öne atarak yaratıkların ona saldırmasını sağlamak, bu arada gruptaki diğer üyelerin uzaktan okla veya taşla saldırmasını sağlamaktır. Ortaya atılan adam yaralandıkça potion içer ve daire çizdirirseniz okçularınız da uzaktan hiç bir zarar almadan görevlerini yapacaklardır.
- Hızlı level atlamak için ana kural quest' leri çözmektir. Yaratık öldürerek aldığınız XP, quest çözerek aldığınızla karşılaştırılırsa devede kulak kalır.
- Yeni bir yere girdiğinizde önce stealth yardımıyla çevreyi inceleyin, düşmanların yerlerini saptayın. Böylece ani baskınlara karşı hazırlıklı olursunuz.
- Eğer karşınızdaki grup güçlü geldiyse şu taktiği deneyin: Stealth kullanarak düşmana yaklaşın ve görüntüye sadece bir (ya da iki) tanesinin girmesinin sağlayın. Menzilli bir silahla saldırdığınızda görünürdeki kişiler gruptan ayrılacaklar ve siz de onları kolay bir şekilde öldürebileceksiniz.
- Oyunu tekrar yüklediğinizde öldürmüş olduğunuz yaratıkların yeniden orada olduğunu görebilirsiniz. Bu özellikle ormanlarda ve yer altında çok oluyor. Bunun sebebi oyunu yüklerken bu yaratıkların tekrar yaratılması. Bioware bu sayede oyuncuyu daha az yükleme yapmaya özendirmek istemiş.
- Üstünüzde eğer büyülü değilse mücevher taşımayın, boşu boşuna yer kaplıyorlar. Bir an önce satmaya bakın. Eğer büyülü bir silah satacaksanız önce identify ettirin.
- Karizması yüksek düzeyde olan karakterler alışverişi daha ucuza getiriyorlar.
- Grubunuzda mutlaka bir hırsız bulundurun. Özellikle oyunun başlarında Imoen' den çok yararlanacaksınız.
- Gruba yeni katılan karakterlerin level'ları ana karakterinizin level'ı üzerinden hesaplanır. Eğer karakteriniz 4. level ise gruba yeni katılanlar 4 veya 5. level olacaklardır.
- Forgotten Realms'ın en ünlü karakterlerinden Drizzt Do'Urden'i (18. Level Ranger) Nashkel'in kuzey-batısındaki ormanda bulabilirsiniz. Üzerinde iki tane muhteşem kılıç (Frostbrand +3, Defender +5) ve mükemmel bir zırh (Mithril Chain Mail +4) taşıyor. Kılıçları eğer yankesicilik özelliğiniz yüksekse çalabiliyorsunuz, ama zırh için mutlaka dövüşmeniz gerek. Eğer dövüşmeye kalkarsanız yakın dövüşten kaçının; çünkü genelde iki vuruşta adamınızın işini bitiriyor. 'Monster Summoning' ve 'Animate Dead' büyüleri burada çok işe yarayacak. (Bence ister iyi, ister kötü olun ama Drizzt'i öldürün.)

Yol Arkadaşları

Baldur's Gate'e başladığınız andan itibaren grubunuza katılmak isteyen birçok kişi ile karşılaşacaksınız. Bunlardan bazılarının katılması için istedikleri görevleri yerine getirmeniz gerekiyor. Seçtiğiniz bu kişilerin oyunda size çok yararı olacağından dikkat etmeniz gereken bazı noktalar var:

Grubunuzu altı kişiye tamamlayabiliyorsunuz. Burada bir seçim yapmak durumundasınız, çok fazla kişi ile ilerlediğinizde experience paylaşıldığından level atlamalar daha yavaş olacaktır. Ama çok kişili bir grup da size savaşlarda sayıca üstünlük ve kolaylık sağlayacaktır. Eğer dengeli bir grup yaratmak istiyorsanız önce iki savaşçı, bir hırsız bir de rahip veya büyücü daha sonra da üç savaşçı (fighter, ranger veya paladin), bir hırsız, bir büyücü ve bir rahip (cleric veya druid) bulundurun.

Alignment'ların birbirine yakın olması diğer bir önemli nokta. Farklı alignment'a sahip karakterler belli bir saygınlık derecesinden sonra birbirlerine sataşmaya ve daha ileride de dövüşmeye başlarlar. Önemli bir savaşın ortasında karakterlerinizin birbirine girmesi pek de hoş olmayacağına göre oyunun en başında iyi mi yoksa kötü mü olmak istediğinize karar vermelisiniz.

Grubunuza bazı kişiler, eşleriyle beraber katılırlar (Minsc ile Dynaheir gibi). Böyle çiftlerden birini gruptan atarsanız diğeri de ayrılır, buna dikkat edin.

Adım Adım...

Bu çözüm esas olarak good alignment'lı bir savaşçı baz alınarak hazırlandı. Siz gerekli durumlarda kendi karakterinize göre ayarlıyabilirsiniz çözümü.

GİRİŞ:
Oyuna Winthrop's Inn'in önünde başlıyorsunuz. Bu bölümün amacı, ufak tefek alıştırma ve görevlerle oyuna ısınmanızı sağlamak. Etraftaki Monk'lardan oyunun oynanışı hakkında bilgiler alabilirsiniz. Kuzeybatıya doru ilerlemeye başlayın ve Phlydia ile konuşun. Kitabını bulmanızı isteyecek memnuniyetle kabul edin bu isteğini. Doğuya doğru ineklerin önünden devam edin. Rahiplerin evinin önüne geleceksiniz. İçeri girip size saldıran Shark isimli adamı öldürün. Odadaki War Hammer'ı alıp çıkın. Dışarı çıkıp doğuya doğru yolunuza devam edin. Dreppin ile konuşun. Kitabın arkadaki saman-


Phlydia'nın sizden istediği kitabı bulabilmek için samanlıkların arasına dikkatlice bakın.



Forgotten Realms'in ünlü kişiliği Elminister oyunun başlarında karşınıza çıkıyor; fakat kendini tanıtmadan hemen kaçıyor. Yapacak çok işi olsa gerek.


Yapayalnız bir kaya gibi göründüğüne bakmayın. Üzerinde +1 Ring of Protection taşıyor.

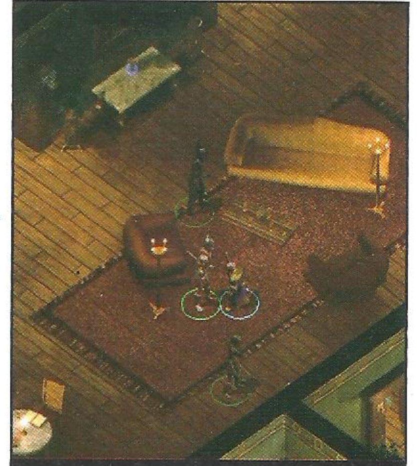
ların arasında olduğunu söyleyecek. Dikkatli olursanız kitabı Dreppi'nin arkasındaki saman balyaları arasında bulabilirsiniz. Bir daha Dreppin ile konuşun ve antidote'u bulacağınızı belirtin. Giriş bölümünü bitirmek için Gorion ile konuşun ve yola çıkmaya hazır olduğunuzu söyleyin. Şimdi güneye doğru devam ettiğinizde size nasıl savaşacağınızı gösteren biriyle karşılaşacaksınız. Bu tutorial muhabbetini atlattıktan sonra evin yanında duran Reevor ile konuşun. Evini farelerden temizlemenizi isteyecek. İçeri girip hepsini öldürün. Köşelerdeki varilleri de kontrol edin. Tekrar Reevor ile konuşun size altın ve XP verecek. Daire çizmeye devam ediyoruz, şimdi yolunuza devam edin ve Hull ile konuşun. Bu savaşçı çok uykulu ve kılıcını unutmuş. Barracks'tan hem kılıcını getirmemizi istiyor, hem de Dreppin'in istediği antidote'u orada bulabileceğimizi söylüyor. Yolu takip ettiğimizde karşımıza Gatewarden çıkıyor ve o da bizi parti ile savaşma konusunda eğitiyor. Kuzeybatıya doğru ilerlemeye başladığımızda karşımıza bunkhouse adında bir ev çıkıyor. Önce sandıktan altını alın-da daha sonra da evin içine dalın. Burada da Corbos isimli biri saldırıyor bize hiçbir sebep yokken. Onu da öldürün üstündekileri alın. Batıya Barracks'a doğru ilerleyin. İçeri girip kuzeydoğudaki sandığın içinden kılıcı ve yeşil şişeyi alın. Barracks'takilerle konuşun. Tekrar inn'in önüne dönün ve içeri girin. Winthrop'tan bolt alın. Ayrıca içeride yeşil giysisi olan Firebead Elvenhair ile konuşun. Tethorial'dan identify scroll getirmenizi isteyecek. Inn'den çıkın. Sırayla Phlydia'ya kitabını, Dreppin'e antidote'u, Hull'a kılıcını, Fuller'a da bolt'ları verin. Şimdi Inn'in güneyinden haritanın ortasına doğru ilerleyin. Yolu takip edip Tethorial'ı bulun. Ondan identify scroll'u alıp Firebead Elvenhair'e geri dönün. Şimdi Wintrop'la konuşun. Potion'lar dışında her şeyi satın. Bir adet Composite Long Bow ve ok alın. Toplam alacağınız ok sayısı 120 tane olmalı en az. Her bir seferde 5 tane aldığınıza göre oldukça fazla alacaksınız demek oluyor bu. Bu oklar bizim için ve partiye az sonra katılacak olan hırsız dostumuz için. Kılıç veya zırh almayın henüz. İleride bunlara da kavuşacağız. Şimdi Tethoria'u gördüğünüz yere geri dönüp aşağıya doğru yoldan devam edin. Imoen aile karşılaşacaksınız. Daha sonra onunla görüşeceğinizi belirtin. (1,2) Merdivenlerde Gorion ile konuşun. Gitmeye hazır olduğunuzu söyleyin. Prologue'u bitirin. Bundan sonrasını bilgisayar kendisi yönetiyor ve kötü bir süpriz ile karşılaşıyorsunuz.

BÖLÜM 1:

Gorion öldükten sonra Imoen ile karşılaşacaksınız. Imoen'ı grubunuza dahil edin ve ona üzerinizde bulunan fazla okları verin. Bütün ok bölümlerinizi doldurun.

Doğuya ilerleyip Kolssed ile konuşun. Yolu takip edin. Kuzeye doğru ilerlemeye başladığınızda Montaran ve Xzar ile karşılaşacaksınız. Bunları önce grubunuza dahil edin. Daha sonra bütün eşyalarını alıp grubunuzdan çıkarın. Kötü niyetli insanların bizim grubumuzda yeri yok. Haritadan oradaki açık alanı tespit edip ilerleyin. Burası Gorion'un öldürüldüğü yer. Yolda ilerlerken karşınıza kurtlar çıkabilir. Düşman bir yaratık gördüğünüzde ilk olarak oyunu space tuşu ile pause edin. Oklarınızı yaratığa yönlendirin ve daha sonra oyunu unpause edin. Yaratık büyük olasılıkla yanınıza gelemeden ölecektir. Eğer yanınıza gelip vurmaya başlarsa vurduğu karakteri gruptaki diğerlerinin atış menzilinden çıkmadan dolaştırmaya başlatın. Yaratık sizi takip edecek ama dibinize giremediği için vuramayacak bu arada da okçular uzaktan okları yazacaklar. Bu taktiği uzunca bir süre kullanacaksınız.

Haritanın ortasında olan Gorion'un cesedine gidin ve üstündekileri alın, etraftaki hazineleri de toparlayın. Çıkan scroll'dan başınıza ödül konulduğunu ve suikastçiler tarafından arandığınızı öğreniyorsunuz. Kuzeye devam edip alanı terk edin. Dünya haritasında şu anki yerinizi açmış olduğunuz yeni bir yer görünecek. Hemen yanınızdaki ormanı seçin ve bu alana geçin. Ormana girer girmez size doğru yaşlı bir adam yaklaşıyor ve konuşuyor. Bu aslında FR'in ünlü kişiliği Elminister. Konuşma bittiğinde kuzeydoğuya doğru ilerleyin ve ağaçların arasında kalan ufak açıklıktaki kaya parçasının üstünü dikkatlice inceleyin. Buradan bir aden ring of protection +1 çıkıyor. Hemen ana karakterinizin bunu giymesini sağlayın. Kuzeye Friendly Arm Inn'e doğru yolunuza devam edin. Bu yeni alana girer girmez Inn'e yönelmeyin. Öncelikle biraz Hobgoblin avlayalım. Batıya giden yolu tercih edin ve bu yolun devamında da kuzeye yönelin. Önünüze çıkacak olan Hobgoblinleri ok taktiği ile kolay bir şekilde öldürün.


Bu kadının evini örümcekler basmış. Bizden haşarat temizliği yapmamızı istiyor.

Eğer karakterlerinizden biri ölürse save'lerinize geri dönün. Sık Sık save etmek haritadaki yaratık sayısını artırıyor. Bu, adım başı save etme tekniğine dezavantaj yaratmak amacı ile getirilmiş olmalı. Hobgoblin'lerden altın, silah, zırh, yüzük be bilimum eşya alacaksınız. Özellikle Joia's Flame Dance adındaki yüzüğü mutlaka alın. Kuzeye doğru devam edin ve alandan çıkın. Ana haritada yeni açılan çiftlik benzeri yere girin. Önünüzdeki yola ilerleyin ve doğuya doğru yolu takip edin. Az sonra karşınıza Ajantis çıkacak. Bu onurlu savaşçıyı partinize katın ve Friendly Arm Inn'in güneyindeki orman bölgesine geri dönün. Güneydoğuya doğru yolu takip edin. Aoln ile konuşun ve bir ogre'nin bu civarda terör estirdiğini öğrenin. Şimdi bu kötü kalpli Ogre'yi bulup öldürmeniz gerekiyor. Wolf ve Gibberling'lerle savaştan sonra şu yeşil Ogre'yi de bulup öldürün. Üstünden çıkan altın kopçalı kemer lanetli. Altın renkliyi değil de diğerini alın.

Friendly Arm Inn alanına dönün. Kuzeye giden yolu takip edin bu sefer.



Okçularınızı iyi kullanmayı başarabilirseniz büyücüleri ve rahipleri, büyülerini tamamlamadan etkisiz hale getirebilirsiniz. Aksi halde canınız fena yanar.



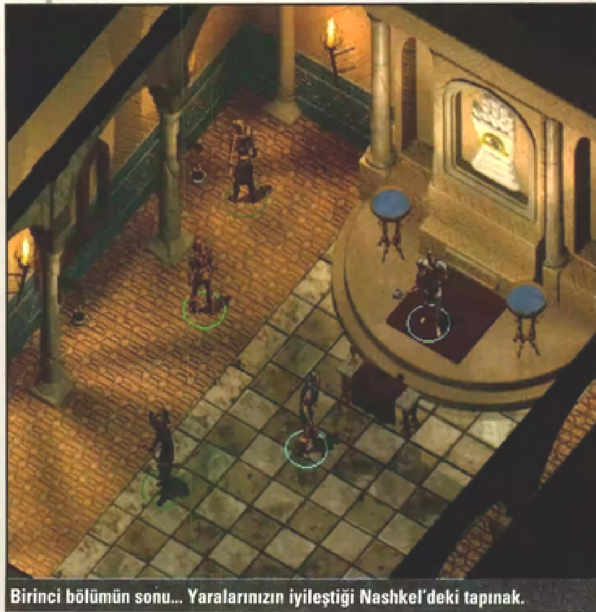
Baldur's Gate'teki olağanüstü sahnelerden biri. Golem'leri öldürmek isterseniz, okçularınızı stratejik konumlara yerleştirip işinizi uzaktan halledebilirsiniz.

Ana girişi geçer geçmez solda bir ev var. Eve girip Joia ile konuşun ve daha önce Hobgoblin'lerden aldığınız yüzüğü verin. Joia evden çıkınca hırsızınızı kullanarak sandığı açın, içindekileri alın. (Güya onurlu, iyi, yardım sever bir grup oynatıyoruz. Şu yaptığımıza bakın! Kızcağız dışarı çıkar çıkmaz evini soyuyoruz. Hehe.) Doğuya doğru ilerleyip Friendly Arm Inn'in önüne gelin. Burada Tarnesh adında bir suikastçi size saldırıyor. Oklarınızı kullanarak büyü yapmasına fırsat vermeden ölürün. Inn'in içinde Jopi ile konuşun. Güneydoğu köşesindeki sandığın içini boşaltın. Etraftakilerle konuşun. Jaheira ve Khalid buradalar. Dilerseniz grubunuza katılmaya da hazırlar. Şimdilik üç kişi olarak da devam edebilirsiniz yolunuza. Innkeeper olan Bently ile konuşun. Elinizdeki fazlalıkları satın. Scroll'ları da satmanız gerekebilir. Paranızla Ajantis'e de ok ve yay alın. Bir üst kata çıkıp Unshey ile konuşun. Ogre'den aldığınız kemeri geri verin. Üçüncü katta ortadaki kadın ile konuşun. Sizden Beregost'taki evini örümceklerden temizlemenizi isteyecek. Nobleman ile konuşup yardımcı olun. Inn'den çıkıp Temple of Wisdom'a gidin. Yaralanan karakterlerinizi burada iyileştirebilirsiniz. İşiniz bitince buradan çıkıp. Orman alanına geri dönün.

Orman alanında en güneye inin ve oradan da ana haritaya geçin. Artık Beregost da ana haritada belirmiş olmalı. Beregost'a da komik bir animasyon eşliğinde girin. Golin Vend ile kısa bir muhabbetten sonra Feldepost Inn'e gidin. İçeri girdiğinizde sizi pek hoş karşılamayacaklar. Marl ile 1,1,3,3 seçenekleri ile konuşursanız onu öldürmekle alacağınız XP'den daha fazlasını alırsınız. Innkeeper'dan History of the Fateful Coin kitabını alıp inn'i terk edin. Caddenin karşısındaki mavi – kahverengi eve girin. Tanıdık bir yüz var içeride: Firebead Elvenhair. Ona istediği kitabı verin. Dışarıda Garrick'ı bulun. Teklif ettiği işi kabul edin ve onu takip edin. Silke ile konuşun. Masum çiftçiler geldiğinde onlara saldırmak yerine Silke'yi öldürün. Silke'nin eşyalarını almayı ve de çiftçilerle konuşmayı unutmayın.

Şu an büyük ihtimalle karakterlerinizden biri level atlamış ya da atlamak üzere. Level atlarken kullanılabilecek bir yöntem var. Level atla ekranına gitmeden önce save edin. Sonra level atlama opsiyonunu seçin. Eğer hit pointiniz maximum derecede artmamışsa tekrar save'inize geri dönüp bir daha deneyin. Tabii bütün sınıfların hit point artımı farklı. Bunu göz önünde bulundurun. Mesela bir savaşçı level atlarken 10-12 HP kazanmalı. Daha az ise bir önceki save'inize dönün. Kaldığımız yerden devam edelim şimdi. Hatırlarsanız Beregost'taki bir evi örümceklerden temizlemeniz gerekiyordu. Bu evi de bulup temizleyin. Antidote'lar yanınızda olmalı. Sandıklara bakmayı unutmuyorsunuz herhalde... Beregost'u güneyden çıkarak terk edin.

Ana haritada Beregost'un güneyindeki ormana girin. Burada ilk olarak çocuk ile konuşun. Aşağıya doğru ilerlediğinizde karşınıza çıkan Orgillon'ları ağaçların arkasından okla vurun. Bu alanda yapacağınız diğer işler: Hobgoblin'leri öldürmek, yeşil giyinmiş Hobgoblin'den botları almak, mağaranın içindeki potionları ve altınları almak.



Birinci bölümün sonu... Yaralarınızın iyileştiği Nashkel'deki tapınak.

En doğuya gidip alandan çıkın ve ana haritada soldaki yeni ormana girin. Burada yolunuza çıkan kurtları öldürün. Konuşan tavuğu bulduğunuzda yanına gidin ve konuşun. Onu da alıp kuzeye ilerleyin.

High Hedge bölgesine geçin. Burada önce birkaç skeleton avladıktan sonra yanınıza mutlaka bir skull alıp ortalardaki ana yapıya girin. İçerideki golem'ler size saldıracaklardır. Siz hemen büyücü ile konuşmak için öne atılın. 4,1,2,1, seçenekleri ile konuşup Melicamp'ı kurtarın. Şimdi save edip Thalantyr'I soymayı tekrar tekrar deneyebilirsiniz. Bu büyücüden Mind Focusing ve Fire Resistance potion'ları çalabiliyorsunuz. Bunları da sonra Thalantyr'a satabiliyorsunuz elinizdeki mücevherlerle birlikte. Dilerseniz XP için golem'leri de öldürebilirsiniz. Daire şeklindeki altar'ın etrafına okçularınız güzel bir şekilde dizerseniz golem'ler size ulaşmadan öldürebilirsiniz onları. Ama öldürmek için Thalantyr'dan alacağınız arrows +1'lere ihtiyacınız olacak. Bütün okçularınızın oklarını tamamlayın ve kuzeydeki ormana geri dönün. Burada Bassilus adındaki güçlü cleric'i bulun ve 1,3,1,1 şeklinde konuştuktan sonra onu da hakkın rahmetine kavuşturun. Eşyalarını toparlayıp batıya ilerleyin. Zargal, Geltik, Malkax adlı Hobgoblin'leri teker teker üstünüze çekerek öldürün. En batıdan çıkın.

Ana haritada yeni açılmış olan iki yer göreceksiniz. Alttaki taşlık araziyi tercih edin. Burada doğuya batıya ilerlemeye başalayın. Az sonra Laryssa ile karşılaşacaksınız. 1 seçeneğini seçip Brage ile konuşmaya geçin. Size cevabı " Death " olan bir bilmece soracak. Sonra da 1 seçeneği ile onu Nashkel'e götürmeyi kabul edin. Size lanetli bir kılıç verecek. Bu kılıç kullananın gaza gelmesini ve önüne çıkan herkese vahşice saldırmasını sağlıyor. Dilerseniz kullanmayı bunu, hehe. Temple'a ulaştıktan sonra Nalin ile konuşun, gerekirse yaralarınızı iyileştirin. Biraz da healing potion ve mutlaka bir adet stone to flesh scroll alıp dışarı çıkın. Chapter One'ı bitirin. PCG

Hile Kodları

Ah şu hileci kalplerimiz...

Amansız hile kodu avcıları olarak bizler, en yeni oyunlar için en yeni hilelerle yine huzurlarınızdayız! En zor yerleri zorlanmadan aşmanız için gerekli her şeyi burada bulabilirsiniz hatta ve hatta oyunu bitirip çöpe yolladıysanız bile tekrar yükleyip programcıların görmenizi istemedikleri şeylere de göz atabilirsiniz!

SIMCITY 3000

Oyunu oynarken [CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + C tuşlarına aynı anda basın. Yanıp sönen imleçli bir kutu çıkacak. Aşağıdakilerden birini yazarak Enter'a basın:

PAY TRIBUTE TO YOUR KING
Bütün ekstra hediyeleri verir

POWER TO THE MASSES
Tarih ne olursa olsun bütün enerji santrallerine erişim sağlar

WATER IN THE DESERT
Tarih ne olursa olsun bütün su santrallerine erişim sağlar

NERDZ ROOL
Endüstrilerinizi high-tech yapar

STOP FORCING ADVICE
Danışmanlarınızı etkisiz kılar

I AM WEAK
İnşaat maliyetleri sıfıra indirilir

CALL COUSIN VINNIE
$250,000 bağış alırsınız

ZYXWVU
Vinnie'nin teklifini geri çevirdiyseniz size SimCastle yapısı kazandırır

SALT OFF
Denizleri tatlı suya çevirir

SALT ON
Denizleri eski haline geri getirir

TERRAIN ONE UP
Seçili alanları bir birim yükseltir.

TERRAIN ONE DOWN
Seçili alanları bir birim alçaltır

TERRAIN TEN UP
Seçili alanları on birim yükseltir

TERRAIN TEN DOWN
Seçili alanları on birim alçaltır

LET'S MAKE A DEAL
Bir şekilde bağlantınız varsa (güç, su, yol gibi) komşularınız sizinle anlaşma yapmaya çalışacaklar



Su, su... Her yerde su var; ama temiz ve içilebilir değil. Bu sorunu çözmek için "salt off" hilesini kullanın ve okyanusları tertemiz içme suyuna dönüştürün.

ALPHA CENTAURI

Oyun sırasında CTRL + K tuşlarına birlikte basarak harita edidötürünü açın ve aşağıdaki kodlardan istediklerinizi uygulayın.

SHIFT + F1
Yeni ünite yaratır

SHIFT + F3
Görüntü açısını değiştirir

SHIFT + F4
Enerjinisi düzeltir

SHIFT + F5
Yılı değiştirir

SHIFT + F6
Rakibi yok eder

SHIFT + F7
İstenilen görüntünün yeniden seyredilebilmesini sağlar

Y
Tüm haritayı açar

DETHKARZ

Ana menüde aşağıdakilerden birini yazın:

ITSASMALLWORLD
Bütün arabaları verir

KCOLNU
Bütün pistleri açar

TEST DRIVE 5

Options menüsünde şunları yazın:

CUP OF CHOICE
Bütün kupa yarışlarını açar

I HAVE THE KEY
Bütün arabaları ve pistleri verir

THAT TAKES ME BACK
Bütün gizli pistleri verir

CARMAGEDDON 2

Oyunu oynarken şunları yazmanız yeterli:

SMARTBASTARD
O anki yarışı tamamlar

LEMMINGIZE
Yayaların yapay zekasını kapatır

FASTBAST
Yayaları hızlandırır

MRMAINWARING
Yayaların paniğe kapılmasını sağlar

FRYFRY
Yayalara lav silahı verir

TINGTING
Arabanızı bedavaya tamir eder

STICKYTYRES
Duvarlara tırmanabilmenizi sağlar

WOTATWATAMI
Tekerleklerinizi yağlar

MOONINGMINNIE
Yerçekimini azaltır

TIMMYTITTY
Size ek süre verir

WETWET
Ekstra kredi verir



Carmageddon 2'de aracınız haşat oluyorsa tamamen beleşe tamir ettirmek için "tingting" hilesini kullanın.

CARNIVORES

Oynarken debugon yazın. Dinozorlar ateş edene kadar sizi görmezden gelecekler, cephaneniz sınırsız olacak ve lavlardan etkilenmeyeceksiniz. Bu moddayken aşağıdakilerden birine basın:

[CONTROL] ... Hızlı koşmanızı sağlar
[SHIFT] + S.... Ağır çekimi açar/kapatır
[TAB]........... Bütün haritayı gösterir

HANGİNİZ OYUN DEHASI?

Şimdiye kadar yapılan bütün PC oyunlarının sırlarını mı biliyorsunuz? O zaman Strateji Merkezi, sizi Ayın İpucu Klubü'nde görmek istiyor.

Her ay günümüz oyunlarının en iyi tavsiyelerini ve bilmece çözümlerini veren mektubu seçip kazanan şanslıya kanını donduracak hediyeler yolluyor. PC Gamer tişörtleri, PC Gamer çıkartmaları, süpriz oyunlar bunlardan yalnızca birkaç tanesi...

PC Gamer-Türkiye Ayın İpucu Ödülü
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 Şişli
İstanbul veya pcgamer@pcgamer.com.tr

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3

Biliyoruz, 3. bölümde takıldınız ve rakibin "horde"larından sıkı dayaklar yemektesiniz. Ama artık kimin patron olduğunu gösterme vakti geldi! Tabii birazcık hileyle...

"TAB" tuşuna basın ve aşağıdakileri girin:

NWCONLYAMODEL
Kalenizdeki tüm yapıları tamamlar

NWCSIRROBIN
Oyunu kaybettirir

NWCTROJANRABBIT
Oyunu kazandırır

NWCAVERTINGOUREYES
Kahramanınızın her boş yaratık bölmesine 5 Arch Angel yerleştirir

NWCANTIOCH
Kahramanınız Balista, çadır ve cephane arabası'na sahip olur

NWCIGOTBETTER
Kahramanınız +1 level kazanır

NWCCASTLEANTHRAX
Kahramanınızın şansı yükselir

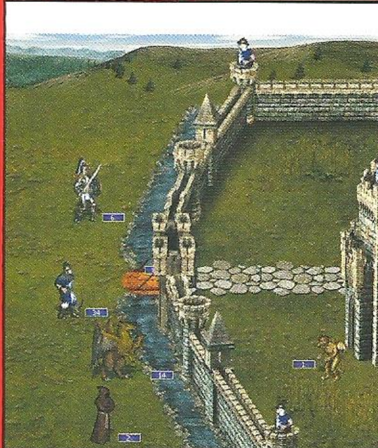
NWCCOCONUTS
Kahramanınız sınırsız hareket puanı kazanır

NWCMUCHREJOICING
Kahramanınızın morali yükselir

NWCGENERALDIRECTION
Tüm haritayı açar

NWCSHRUBBERY
Tüm kaynaklarınız yükselir

NWCTIM
Kahramanınız tüm büyülere sahip olur ve 999 Spell points kazanır



İşte size bu taze oyundan taptaze hileler. Bunları kullanın da yukarıdaki zavallının durumuna düşmeyin. Bizden söylemesi!

POWERSLIDE

Oyunu oynarken aşağıdaki hile kodlarını girerek karşılarındaki hileleri çalıştırabilirsiniz:

BLAST
Kalenizdeki tüm yapıları tamamlar

BOMB
Arabanızdan piste bomba atmak için

BURN
Arabanızın çevresini kısa bir süreliğine yakmak için

GLIDER
Kaymak için zıplayıp [Down] tuşuna basın

HOVER
Arabalar havaya kalkar

ICBM
Arabanız füze görevi görür

JUMP
Araba oldukça yükseğe sıçrar

LAUNCH
Bir araba yaratmak için A'ya, o yöne doğru gitmek için Z'ye basın

LUNAR
Yerçekimi

SLEEP
Bilgisayarın arabaları sağa sola dönemez

SLIPPY
Kaygan yüzeyler

STICKY
Yapışkan yüzeyler

SUCK
Arabalar birbirlerine doğru çekilir

TIMEWARP
Bilgisayar arabalarının zamanı yavaşlar

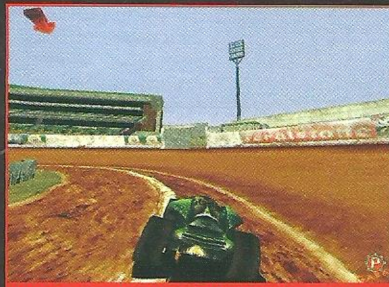
TWISTER
Bilgisayar arabaları hortuma yakalanır

LIGHT
Arkadan görünüm

APOLLO
Uçmak için [Alt] tuşuna basın

Bölüm seçimi için ise isminizi aşağıdaki şekilde girin:

BÖLÜMLER	İSİM
Advanced	Jeff
Expert	AaronFoo
All	Megasaxon



Araba yarışında da hile olur mu demeyin. Bu oyunu hileleriyle oynamak daha da keyifli.

RAILROAD TYCOON 2

Trenlere yeterince baktınız biraz da paracıkları seyredin.

"TAB"a basın ve aşağıdakileri yazın.

AMD103
Tüm lokomotiflerinizi AMD103'e çevirir

CASEY JONES:
Rakibinizin trenleri çarpışır

BIGFOOT:
En iyi dereceyle oyunu kazanırsınız

CATTLE FUTURES:
Oyuncuya 1 milyon dolar verir

OVERTIME:
Endüstri merkezi veriminiz ikiye katlanır

SPEED RACER
Maksimum tren hızını iki katına çıkarır

SHOW ME THE TRAINS
Tüm lokomotifleri verir

VIAGRA
Şehir büyüklüğünü artırır

BALDUR'S GATE

***Baldur's Gate*'in hilerine iki adımda kavuşacaksınız.**

İlk olarak *Baldur's Gate* klasörünün altındaki Baldur.ini dosyasını açın. [GAME OPTIONS] girdisinin altına Cheats=1 satırını ekleyin, save edin ve oyunu çalıştırın. Oyuna girince Ctrl ve Tab'a basarak hileleri yazacağınız konsolu açın. Hilelerinizi aynen yazın Enter'a basın ve hayrını görün.

CHEATS:THEGREATGONZO()
Sizi korumak üzere 10 katil tavuk çağırır

CHEATS:FIRSTAID()
5 iyileştirme iksiri 5 tanede zehir giderici iksir verir

CHEATS:MIDAS()
500 altın verir

CHEATS:COWKILL()
Eğer bir ineğin yakınındaysanız inek öldürme büyüsü yaratır

CHEATS:CRITICALITEMS()
Oyunun tüm kritik nesnelerini verir

CHEATS:EXPLOREAREA()
Tüm alanı açar

CLUACONSOLE: CREATECREATURE("XXX")
"xxx" yerine istediğiniz NPC'nin adını yazarak size katılmasını sağlarsınız.

CLUACONSOLE: CREATECREATURE("NOOBER")
Oyundaki en güçlü NPC'ye kavuşursunuz



FRP tutkunlarına duyurulur: Yenemiyosanız hile yapın kampanyamız *Baldur's Gate*'le devam ediyor!

MEKTUPLAR

Bir dergi okur mektupları olmadan neye benzer? Bir dergi okurlarının düşünceleri olmadan nasıl ayakta kalabilir? Biz bu soruların cevabını bildiğimizden sizden gelen mektuplara maksimum özeni gösteriyoruz. Ancak mektuplarınızı salt bize hitaben yazmanız gerekmiyor. Birbirinizle tartışmanız, hepimizi ilgilendiren konularda daha fazla fikir alışverişinde bulunmanız en büyük dileğimiz.

PC GAMER -Türkiye Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
mektup@pcgamer.com.tr

Hilenin kolay yolu

Sayın *PC Gamer* yetkilileri. Affınıza sığınarak derginizde bir programın açıklamasını yazmanızı rica edeceğim.

Zannediyorum benim gibi bir çok arkadaş bu programın açıklamasını bekliyorlardır. Biliyorsunuz bizler uzun uzun oynamaya vaktimiz olmayan kişileriz. Fakat oyunsuz da yapamıyoruz. Bu yüzden oyunları kısa yoldan bitirmek bizim en tabii hakkımız oluyor. Oyunun hilesi varsa mesele yok. Ama hile yoksa çok uğraşıyoruz. Gelelim programın ismine Magic Trainer Creator; Corsica Product'ın yapımı. İşte bu programın en ince noktasına kadar açıklanmasını rica ediyorum. Şimdiden teşekkürler.
Download adresi: *thor.prohosting.com /~chfile*

—**Opr. Dr. Ali Hatay,** *E-mail yoluyla*

Sevgili Ali,
Maalesef verdiğin adreste bir hata var. Lütfen adresi kontrol ederek tekrar yollayın. Bu konuda sana yardımcı olabilmeyi çok isteriz.

Web sitesi

Selam,
Derginizi ilk çıktığından beri alıyorum. Gerçekten içeriği bol bir dergi. Ama herhalde birçok kişi gibi benim de yakındığım şey *PC Gamer*'ın Türkçe web sitesinin olmaması.
Sorular:
1) *Championship Manager* ne zaman çıkıyor?
2) Eksik sayılarınızı nasıl telafi edebiliriz?
3) CD'nizin oyun bölümü gerçekten harika; fakat shareware'lerin de olmasını istiyorum.
4) *SimCity 3000*'in şifrelerini alacaktım.
5) Galiba fazla şey istedim.
Sorularımı cevaplandırırsanız sevinirim.

—**Eril Akış,** *E-mail yoluyla*

Evet, senin de söylediğin gibi herkes Türkçe web sitesinin olmamasından yakınıyor. Buna biz de dahiliz; ancak elimizden geleni yaptığımızı bilmenizi isteriz. Mümkün olan en kısa sürede web sitemiz hizmetinizde olacak.
Gelelim diğer sorularına;
1) Cevap vermeye gerek var mı? Eğer haberin yoksa müjdeyi bizden al. Championship Manager çıktı bile!
2) Eksik sayılarımızı derginin içinde bulunan formu doldurup göndererek edinebilirsin. Gerekli tüm bilgileri o formda bulacaksın.
3) Halletmeye çalıştığımız bir sorun da CD'nin Türkçeleştirilmesi, bu haliyle CD'ye müdahale edemiyoruz; ama bu sorunu aştığımızda neden shareware'ler de olmasın ki?
4) SimCity 3000 şifreleri:
Bu şifreleri kullanabilmeniz için CTRL+SHIFT+ALT+C tuşlarına basman gerekiyor (bu tuşlara aynı anda nasıl basacağına dair şifreleri bulduğumuzda yayınlayacağız, korkma!)
Daha sonra
Şifre: i am weak
Etkisi: Suya ihtiyacın kalmaz.
Şifre: call cousin Vinnie
Etkisi: Meet penceresinde beliren yeni bir karakter sayesinde nakit para kazanırsın.
Şifre: zyxwvu
Etkisi: Bu şifreyi kullanmak için öncelikle ne kadar dürüst olduğunu kanıtlamalısın. Yani bir önceki kodu kullan ve oradaki adamın ahlaksız önerisini reddet. Sonra bu şifreyi gir ve Rewards menüne harika bir SimCity şatosu eklensin. Bu şatoyu yaptığın zaman çevresine yapacağı olumlu etkiyi sen düşün.
Şifre: garbage in, garbage out
Etkisi: Tüm çöp dönüştürme yapıları.
Şifre: power to masses
Etkisi: Tüm santraller.
Şifre: water in the desert
Etkisi: Tüm su yapıları
Şifre: Salt on
Etkisi: Tatlı su kaynaklarını tuzlu suya çevirir.
Şifre: Salt off
Etkisi: Denizleri tatlı suya çevirir.
Şifre: Terrain one up
Etkisi: Araziyi yükseltir.
Şifre: Terrain one down
Etkisi: Araziyi alçaltır.
Şifre: Terrain ten up
Etkisi: Araziyi yükseltir.
Şifre: Terrain ten down
Etkisi: Araziyi alçaltır.
Şifre: pay tribute to your king
Etkisi: Tüm ekstra binalar
Şifre: I love red tape
Etkisi: Tüm yasalar
Şifre: let's make a deal
Etkisi: Komşularla yapılabilecek anlaşmalar
Şifre: nerdz rool
Etkisi: Yüksek teknoloji



Bu güzel limanı yapabilmek kolay mı zannediyorsunuz. Bunu başarabilmek için önce dört tuşa birden aynı anda nasıl basılabileceğini çözmemiz gerek-

Oyun yok mu?

Sevgili *PC Gamer*,
Son sayınızı bir kez daha okuduktan sonra en iyi derginin siz olduğunuza bir kez daha karar verdim. Bana göre hem sayfa adedi, hem de içerik bakımından diğer dergilerden bir gömlek üstünsünüz. Piyasada yeni oyun hiç mi yok yav? Şu son aylar içinde bayağı bir oyun çıktı; ama birkaç istisna dışında (*Half-Life, NBA 99, Rainbow Six*) bence hiç iyi bir oyun yok. Hepsi çok iyi, zevkli başlıyor; fakat her oyun bir yerde düğümleniyor veya bana zevkli gelmiyor. Oyun havadislerini oldukça yakından takip etmeye çalışıyorum; ama şu ana kadar sadece

The Sims adlı oyunu beğendim. Acaba sizin bu yeni gelecek oyunlar hakkında bir fikriniz var mı? Eğer varsa ne zaman gelebilir bu oyunlar?

—Cihan Gökçay, *E-mail yoluyla*

Sevgili Cihan;

PC Gamer ***hakkındaki yorumların için teşekkür ederiz. Anladığımız kadarıyla belli bir oyun türüne saplanıp kalmamışsın, her türden oyunu oynayabiliyorsun; ancak bu durumda oynayacak hiçbir şey bulamaman doğrusu şaşırtıcı. Senin de dediğin gibi özellikle son aylarda gayet iddialı bazı oyunlar çıktı. Mutlaka bunların ne olduklarını biliyorsundur ama biz yine de bir kez daha hatırlatalım: Madem Sim oyunlarıyla ilgileniyorsun*** **SimCity 3000*'i severek oynayabilirsin. Bunun dışında geçtiğimiz ay*** **Alpha Centauri,** ***bu ay da*** **Civilization: Call to Power** ***ve*** **Championship Manager 3** ***piyasaya çıktı. O kadar da kötümser olma ve bunlardan birini dene diyoruz. Senin gibi biz de*** **The Sims*'den umutluyuz ve çıkmasını bekliyoruz. Ancak bu oyunu yaza kadar beklemek zorundayız.***



Age of Kings **ilk screen shot'larıyla bile bizleri heyecanlandırıyor. Bakalım son hali nasıl olacak.**

Sessizliğimi bozuyorum!

Selam *PC Gamer* çalışanları,
Ben Bilecik'ten Mehmet Dinçbaş isimli sıradan bir okuyucunuzum...
E-mail yollama fikri benim için sessizliğimi bozmamı sağlayacak bir unsur olduğu için e-mail yollama niyetinde değildim; fakat sanırım sıram geldi...
Dergiye Pozitif Eleştiriler:
- Avrupa'da yayımlanan dergilerin kalitesine Türkiye'de belli bir sınırda da olsa rastlanabilen nadir bir dergi yayımlamanız: + puan
- Dergi bütününde okuyucuya karşı olan samimi tutumunuz: + puan
- Okuyucunuzun isteklerini imkanlar dahilinde iyi niyetli ve mantıklı olarak karşılamaya çalışmanız ve birazdan bahsedeceğim kişilere karşı sabrınız: + puan

Okuyucuya Negatif Eleştiriler:
- Bir derginin yayımlanması için gerekli bilgilere uzak kişilerin...
- Dergi yayımının ticari yönünden habersiz kişilerin...
- Derginin hitap ettiği okuyucu kitlesinin sadece kendilerinin bulundukları kuşak olduğunu sananların...
- Dergi çalışanlarının kendilerinin ahbap ve dostları olduğunu düşünerek çalışanların iyiliğini suistimal edenlerin!..
- Dergilerinin yapabileceklerinden fazlasını isteyen ve okuyucuya ileride sunulabilecek hizmetlerin yoksunluğundan dolayı dergiyi yargısız infaza mahkum edenlerin!..
- Dergi çalışanlarını kendi ego-santrik kişiliklerinin gölgesinde yargılayabilenlerin!..
- Ve klonlarının

Bilecik'teki tek *PC Gamer* okuyucusundan alabilecekleri tek eleştiri derginin basımında ve yayımında emeği geçen insanlara karşı haksızlık ederek onları ve emeklerini hak etmediklerıdir!!!
NOT: Yayın hayatınızda başarılar dilerim.
PS: Tamamıyla kardeşime ait olan bir istek söz konusu; eğer *Playstation 2* adlı konsol makinesi hakkında bilgi verebilirseniz sevinirim.

—Mehmet Dinçbaş, *Bilecik*



Diablo II **mektup köşesinin müdavimi oldu. Bizi biraz daha bekletirse mektupları atıp sadece onun resimlerini koyacağız.**

Doğrusu mektubunuz karşısında söylenebilecek fazlaca bir şey yok gibi. Öncelikle yanımızda olduğunuzu hissettirdiğiniz ve dergimizle ilgili "pozitif" eleştirileriniz için çok teşekkür ederiz.

Okuyucular konusuna gelince, biz **PC Gamer*'la Türkiye'deki oyun dergileri geleneğini sarsan yepyeni bir anlayış getirdiğimiz inancındayız. Bilirsiniz, yeni ve farklı olanın kabul edilmesi pek kolay olmuyor. Başladığımız günden beri olumlu olanlar yanında birçok da olumsuz eleştiri aldık. Ancak en başından ne yapmak istediğinizi bilmek bu eleştirileri ne şekilde değerlendireceğiniz sorusunu cevaplarken işinizi çok kolaylaştırıyor.***

Biz hiçbir zaman mükemmel olduğumuzu iddia etmedik ve böyle bir iddianın, en büyük eksikliklerden biri olduğunu düşündük. Ayrıca yine en başından beri en önemli dayanak noktamızın okuyuculardan gelen fikirler olduğuna inandık. Sekiz ayda geldiğimiz noktanın ilk aydakinden çok daha ileride olduğunu sizlerden gelen mektuplar da kanıtlıyor. Bu arada elbette bir takım yıkıcı eleştirilere de maruz kalıyoruz; ancak dediğimiz gibi neyi ciddiye alıp neyi almayacağımızı da biliyoruz. Size bir kez daha bu açıklamayı yapmamıza yardımcı olduğunuz ve bu konularda duygularımızı dile getirdiğiniz için teşekkür ediyoruz.

PlayStation 2 ***hakkında bilgi vermek için ise bu sayfalar ne yazık ki doğru köşe değil. Eğer Donanım Canavarlarımız Tuğbek ve Cem'e yazarsanız size mutlaka yardımcı olacaklardır.***

Sadece Türkiye için...

Selamlar,
PC Gamer dergisi, Türkiye'nin en kaliteli oyun dergilerinden biridir bence; ama derginin Amerika'daki versiyonu ile aynı içerikte çıkması biraz düşündürücü. İçeriğin biraz daha büyüyüp sadece Türkiye'de bulunan bir versiyon haline gelmesini ümit ederim. Başarılarınızın devamını dilerim.

—CeyCey, *E-mail yoluyla*

PC Gamer*'da Amerika versiyonundaki her şeyi satırı satırına bulabilirsiniz. Ama*

oturduğumuz yerden çevir yapıp dergi çıkardığımız kanısına kapılmayın; çünkü* PC Gamer Türkiye, *Amerika versiyonundan daima daha fazla içeriğe sahip. Üçüncü sayımızdan beri* PC Gamer*'ı daha da zenginleştirebilmek için %20 oranında ek yapıyoruz. En iyi oyunların incelemeleri size daha çabuk ulaştırabilmek amacıyla bizim tarafımızdan yapılıyor. Köşe yazıları, Mektup Köşesi, Teknik Sorular & Cevaplar ve Donanım bölümü ise tam iki kat daha fazla. Hatta Amerika versiyonunda olmayan dosyaları da* PC Gamer Türkiye*'de bulabilirsiniz. Yakında CD'miz de Türkçe çıkacak. Web sitemiz ise tasarım aşamasında. Kısacası* PC Gamer Türkiye, *bulabileceğiniz en özgün ve geniş* PC Gamer. *Ayrıca yapabileceklerimizin gün geçtikçe daha da çoğalacağına inanıyoruz.

Ceycey arkadaşımız bize kendi hazırladığı web sitesinin duyurusunu da yapmış. Ancak yasadışı materyallar içeren bu sitenin duyurusunu yapmayacağız. Eğer bu tür materyallar içermeyen siteleriniz varsa bize bildirin, diğer oyun severleri buradan haberdar edelim. Bu arada bizden bir tavsiye: Siten sırf oyunlar üzerine olsa çok daha iyi olurmuş.

CD'li ve CD'siz dergi...

Merhaba,
PC Gamer Nisan sayısının fiyatını görünce resmen şok oldum... 1.850.000 TL idi. Sanırım fiyatın asıl sebebi CD vermeniz. Bence CD vermeyin!! Piyasada tonla CD veren dergi var. Onlardan bir farkınız olsun. CD vermek kolay, zor olan sağlam içerik. Sağlam içerik sizde var; ancak CD yüzünden artan fiyat benim derginizi almamı engelliyor. Hemen hemen her dergiyi alırım, hepsinden CD çıkar ve ben hiçbirine bakmam. Benim gibi birçok kişi olduğuna eminim. Keşke gazeteler gibi CD'li ve CD'siz fiyat yapsanız.

Saygılarımla

—Romantik Serseri, *E-mail yoluyla*

Mektubun için teşekkür ederiz. Fiyat konusundaki sıkıntını anlıyoruz; ancak dergimiz aslında ilk çıktığı günden itibaren 5$ karşılığı olan Türk Lirası üzerinden satılacak ve dolayısıyla her ay fiyatı değişecekti. Yine de* PC Gamer Türkiye *olarak dişimizi sıktık ve bu uygulamayı elimizden geldiğince geciktirdik. Fakat artık sabit fiyatımız 5$. Bunun böyle olmak zorunda olduğunu tüm nedenleriyle geçtiğimiz sayılarda açıklamıştık. Bu noktada sizden iyi niyetimize güvenmenizi istemekten başka yapacak bir şeyimiz yok ne yazık ki.

CD'siz dergi satışı uygulamasını geçtiğimiz aylarda denedik ama yeterince talep olmadığı için vazgeçmeyi tercih ettik. Kabul edersin ki tüm Türkiye'de satışa sunulan bir dergi olarak bu gibi durumlarda genel eğilimleri takip etmek zorunluluğumuz var; ama sana bir öneri getirebiliriz: Dergiyle birlikte aldığın CD'lere en azından bir göz at. Mutlaka ilgini çekecek bir şeyler bulacağına eminiz.

Çabalarınızın farkındayız

Merhaba Sevgili *PC Gamer* çalışanları,
Derginizi dördüncü sayısından beri takip ediyorum. Ben daha önce kapanan bir derginin hastasıydım. Dergi kapanınca ne yapacağımı şaşırdım. Tek favorim oydu. Sonra fark ettim ki piyasada aynı tadı yakalayabileceğim başka dergiler de varmış. Sizin derginiz de bunlardan biri. Şimdi önerilerime ve sorularıma geçiyorum:
1) Derginiz sadece çeviri olmaktan kurtuluyor gibi... Çabalarınızın farkındayız ve devamını istiyoruz.
2) Dergi biraz fazla ciddi olmuş. Bence okurlardan biraz da sohbet isteyin. Böyle daha hoş olur.
3) *Diablo 2* ne zaman çıkacak? Çıkmaz ayın perşembesinde mi?
4) Bence bir dergiyi mükemmel yapan şey, o derginin okuyucularıyla olan bağıdır. Okuyucuların isteklerine zaten önem verdiğinizi biliyorum. Ama küçük bir tavsiye işte.
5) Bir chat odası kurmanız için okuyucuların size destek vermesini istemiştiniz. Ben ve arkadaşlarım hazırız!
6) Mektup bölümünü biraz daha genişletmenizi öneririm.
Her şey için teşekkürler...

—Onur Ayhan, *E-mail yoluyla*

***Sevgili Onur,
Mektubun ve önerilerin için teşekkür ederiz. Senin de belirttiğin gibi okuyucularımızla olan bağımızı son derece sıkı tutmaya gayret ediyoruz ve her türlü yapıcı eleştiriyi değerlendirmeye çalışıyoruz. Sorularına gelince, Blizzard'ın sağı solu pek belli olmaz, bilirsin belki. Dolayısıyla efsane oyun Diablo' nun ikincisi için de tatminkar bir açıklamasına rastlamak mümkün değil. Gelenekselleştiği üzere "1999 içinde bir ara çıkacağız işşallah" tan fazlasını duymayı umma bile.***

Bir ara bir chat odamız oldu; ancak böyle bir şeyin sürekliliğini sağlamak için gerçekten sabırlı, gönüllü ve bol vakitli olmak gerekiyor. Ayrıca açtığımız bir* PC Gamer *odasında dergiden birilerinin sürekli bulunması da daha anlamlı olduğundan şimdilik bu projeyi rafa kaldırmak durumundayız; çünkü geçen sefer sabrımıza ve tüm isteğimize rağmen vakit sıkıntısının böyle bir şeyi baltaladığını gördük. Biz de sana ve arkadaşlarına teşekkür ederiz.



Futbol oyunları artık maça gitmekten bile eğlenceli. Bizimde onlardan uzak olduğumuzu düşünmeyin.

En iyisisiniz!

Merhaba *PC Gamer*,
Öncelikle böyle bir dergi çıkardığınız için sizlere teşekkür etmek istiyorum. Derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum ve şu ana kadar aldıklarımın en iyisi olduğunu söylemek isterim. Asıl sorulara gelince;
1) Ben *Age of Empires* hastasıyım ve bir şeyi öğrenmek istiyorum. Acaba *The Age of Kings*'de de password'ler değişti mi? Eğer değiştiyse ve biliyorsanız lütfen söyleyebilir misiniz?
2) Acaba derginizde ileride çıkacak oyunların ve çıkmış olanların listesini verebilir misiniz?
3) Ne zaman poster vermeye başlayacaksınız?
Sevgiler...

—Işıl Demir, *E-mail yoluyla*

***Sevgili Işıl;
Bu güzel görüşlerin için teşekkürler. İnan ın sizlerin yaptığımız işleri beğenmesi kadar güzel bir duygu yok bizim için. Sorularına gelince:
1) Öncelikle şunu bilmen gerekiyor ki* The Age of Kings*'in çıkmasına henüz altı ay gibi uzun bir zaman var. Dolayısıyla password'lerin değişip değişmeyeceğini şimdiden bilmemiz imkansız.
2) Dergimizde zaten ileride çıkacak büyük ve önemli oyunların preview'larına yer veriyoruz. Ayrıca Görgü Tanığı ve Vurgun köşelerimizden de böyle oyunlara ait detaylı bilgilere ulaşman mümkün. Daha önceden çıkmış oyunlar içinse CD'mizdeki Database bölümüne bakman yeterli.
3) Zor bir soru. Aslında niyetimiz geçen aydan itibaren poster vermekti. Ama burada açıklanması hiç de kolay ve anlamlı olmayan birtakım unsurlar, poster projesini ertelememize neden oldu. Ama söz, önümüzdeki birkaç ay içinde poster elinizde.***

Sihir Kafe'nin adresi...

Derginizin Nisan Türkiye sayısında okuduğum Sihir Café ile ilgili yazınızda adı geçen café ile ilgili bilgi almak istiyorum. Eğer onlar hakkında bilgi alabileceğim bir yazışma adresi, telefon numarası, e-mail adresi veya bir site adresi verirseniz çok memnun olacağım. Şimdiden teşekkürler.

—Onur Sert, *E-mail yoluyla*

***İşte istediğin adres:
Ihlamurdere Caddesi, Altıntaş Sokak, No: 27/A Beşiktaş / İstanbul
Tel: (0212) 227 99 55***

FRP üzerine...

Öncelikle böyle mükemmel bir dergi çıkardığınız için tüm Türk halkı adına size teşekkür ederim.

Ben dergiyi CD'li ve CD'siz olarak iki seçenekte satmanızın mümkün olup olmayacağını sormak istiyorum. Mümkün mü? Çünkü her ay CD'siz satarsanız 5$ vermek zorunda olmayız. En azından ben olmam.

İkinci olarak bu ay derginizde FRP bölümü görünce çok üzüldüm; çünkü siz bilgisayar dergisisiniz ve FRP ayrı bir kategori. Ben bilgisayardaki FRP'yi sevmeme rağmen masaüstü FRP'yi sevmem. Bu yüzden, sizden bu tür sayfaları yayınlamamanızı rica ediyorum. İyi günler...

—Flair Burn, *E-mail yoluyla*

Dergimizle ilgili övgülerin için sağol. Derginin CD'siz de satılması yönündeki isteğinle ilgili açıklamayı Romantik Serseri rumuzuyla yazan arkadaşımıza yapmıştık. Aynı cevap sizin içinde geçerli. Daha önceki denemede az ilgi olunca çoğunluğun dergiyi CD'li istediğine karar verdik.

Bu arada dergide FRP bölümü görünce üzülen ilk okuyucumuz sensin. Kaygını anlıyoruz; ancak kastettiğin bölüm Ahmet'in Asi Şovalye köşesiyse orada zaten genellikle PC'de oynayabileceğiniz FRP oyunları tanıtılıyor. Yok sihir kafe ile ilgili dosyamızı söylüyorsan zaten bu bir sayılık bir dosyaydı. Ayrıca bilgisayar oyuncuları arasında özellikle FRP'ye ilgi duyan birçok okuyucumuz var. Bu nedenle bizden bu kategoriyi görmezden gelmemizi beklememelisin.

80 sayfa ilan mı alıyor?

Sevgili *PC Gamer Türkiye* ve sevgili çalışanları,

Öncelikle böyle bir dergiyi Türkiye'ye getirdiğinizden dolayı sizleri tebrik ediyorum. Ben sizin derginizi düzenli olarak takip ediyorum. Söyleyeyim, ilk sayıdan beri. Şimdi sorular ve bilimum eleştiriler:

1- Acaba herhangi bir firma Electronic Arts'ın oyunları dışında herhangi bir firmanın oyunlarını (örneğin LucasArts oyunları) ithal etmeyi düşünüyor mu (Microsoft hariç)?

2- *SimCity 3000*'i Strateji Merkezi'nde yayınlamayı düşünüyor musunuz?

Şimdi eleştiriler:

1- Lütfen dergideki incelemeleri Amerika versiyonundakiyle aynı yapın ama orijinal incelemeler yapmayı da unutmayın (yani ekstradan inceleme).

2- Dediğinize göre dergi birkaç aydır orijinalinden daha fazla sayfaya sahipmiş; fakat ben bazen kitapçılarda orijinal versiyonu görüyorum. Dergi dışardan 200-300 sayfa gibi görünüyor, yani bunlar 80-90 sayfa reklam mı yapıyor? Derginiz hep böyle olsun. Cevaplar için şimdiden teşekkürler...

— Şükrü Harsa, *E-mail yoluyla*

Mektubuna teşekkür edip doğrudan cevaplara geçelim:

1- Şu anda Türkiye'de zaten Aral İthalat dışında oyun getiren firma yok. Onun da anlaşmalı olduğu bazı firmalar var. Sadece ElectronicArts'ın değil, Bullfrog, Accolade gibi bazı firmaların da kutulu oyunları bu firma tarafından Türkiye'ye getirildi. Tabii korsan piyasasının bu denli yaygın olduğu bir ortamda bu işe soyunacak pek firma çıkmayacağını da tahmin edersiniz. Özellikle LucasArts oyunlarının orijinaline ulaşmak içinse korkarız yurtdışı bağlantılarından başka çaren yok.



Championship Manager 3 **bizden editörün seçimini kapabilen az sayıdaki menejerlik oyunlarından biri.**

2- Bize kalırsa **SimCity 3000** ***kısa sürede çözülebilecek bir oyun. Özel bir strateji rehberi olmadan da içinden çıkabileceğinize eminiz. Biraz gayret!***

Tekrar 1- Zaten öyle yapıyoruz.

Tekrar 2- Evet, orijinal versiyondaki sayfa sayısının bu kadar fazla olmasının sebebi reklamlar. Siz deyin 100 biz diyelim 150. Tek bir sayıdeki reklam sayısının 250'yi bulduğu da oluyor.

Uzun zamandır arıyorum

Sevgili *PC Gamer*,

Ben Trabzon'dan yazıyorum. Derginizi beğenerek okuyorum. Bence siz Türkiye'nin en iyi dergisisiniz. Zaten benim söylememe gerek yok.

Yaklaşık 1,5 yıldan beri *The Last Express* adlı oyunu arıyorum. Sizden istediğim Ankara'da nerede satıldığı. Bu oyun için çok arama yaptım ve sonuçsuz kalmasını istemiyorum.

Bir de upgrade için TNT2'yi mi yoksa Voodoo3'ü mü alsam?

Derginiz bize çok geç geldiği için haberleri geç alıyoruz ama erken gelen dergilere oranla daha çok bilgi alıyoruz. Derginizin sonsuza dek başarısının devamını diliyorum.

—Tarık Alkan, *E-mail yoluyla*

The Last Express ***gerçekten de güzel ve peşinden koşmaya değer bir oyun. Ankara'yla doğrudan bağlantımız olmadığı için bu konuda sana bir adres vermemiz imkansız. Ancak nasıl olur bilmiyoruz ama yolun İstanbul'a düşerse ya da daha iyi ihtimalle İstanbul'da nazının geçtiği iyi bir arkadaşın varsa*** **The Last Express** ***hala piyasada bulunabilen bir oyun. Hiç olmazsa bize yine yaz belki sana oyun yollayabilecek bir arkadaş buluruz. Demek bir upgrade söz konusu.*** **PC Gamer*****'ın şu meşhur Donanım sayfalarında bu iki kart bu ay kıyasıya bir mücadeleye girdi. Sorunun cevabı orada yatıyor.***

Internet adresi

Selam en iyi bilgisayar dergisi çalışanları,

Dergiyi Kasım ayından beri almaya başladım. Derginizi çok sevdiğimi söyleyeyim. Neden İncelemeler ve Strateji Rehberi bölümlerinde oyunları gruplandırmıyorsunuz? Spor ve simulasyon için özel bölümler açsanız daha iyi olurdu. Ve de oyun posterleri verirseniz sevinirim. Biraz aptalca olacak ama *FIFA 99* iki kişiyle oynanamıyor mu? Derginiz biraz pahalı, her ay artan fiyatı yüzünden bazen abone olmayı düşünüyorum. Oyunlar piyasaya çıktıktan ancak bir iki ay sonra İncelemeler sayfalarında görebiliyoruz. Tabii size de acımak lazım; ama bazen CD aldığım yer bana yeni diye tamamen vasat oyunlar veriyor. Acaba biraz daha önce inceleme yapmanız mümkün değil mi? Kapak tasarımını da geliştirin lütfen. Ay ben de bu derginin kusursuz olduğunu sanıyordum.

Sevgilerle

—Arda Atakol, *Ankara*

Selam en meraklı **PC Gamer** ***okuyucusu; İncelemeler bölümünde oyunların kendine has bir sıralaması var. Bunu değiştirmeyi düşünmüyoruz. Strateji Rehberi' nde ise böyle bir sınıflandırmaya hiç ihtiyaç duymuyoruz. bütün oyunların konserve kutuları gibi dizildiği markete benzemiş bir derginin kötü olacağı kanısındayız.***

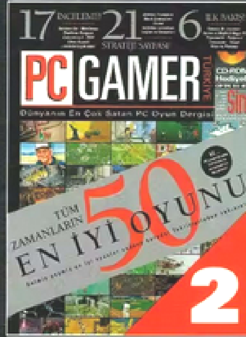
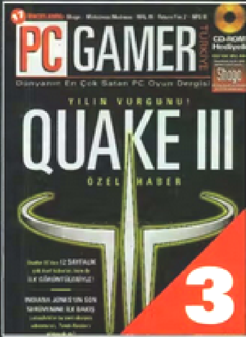
Spor oyunlarına her geçen gün daha fazla önem verdiğimizi farketmiş olmalısınız. özellikle Futbol oyunları her geçen gün oyunlar içindeki ağırlığını arttırıyor. Oyun posterleri vermeye başladığımızda inan biz de sevineceğiz. Bu arada madem herkes poster istiyor bari ne tip posterler istediğinizi hangi oyunları istediğinizi söyleyinde şimdiden ona göre hazırlanalım. **FIFA 99** ***iki kişiyle oynanabiliyor, istersen birbirine bağlanmış iki bilgisayar istersen tek bilgisayarda bunu yapabilirsin. Oyun incelemelerini zamanında yetiştirme konusundaki performansımız bir süredir oldukça yüksek aslında. Buna incelemeler konusunda gösterilen özeni de eklerse pek de yavaş sayılmayız, değil mi?***

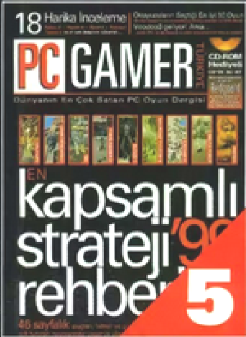
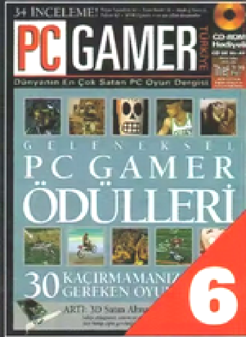
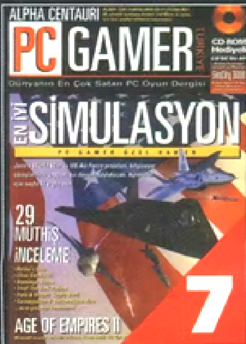
Kapak tasarımının nesini beğenmedin? Bak Gökhan'ın kalbi kırıldı şimdi... Aslında kapak tasarımımız orijinal **PC Gamer** ***ile aynı ve hepimiz çok seviyoruz. Ama Gökhan derginin tasarımını çok beğenilmediğini duyunca çok üzülüyor. Bizlerede onu avutmak kalıyor.***

Sevgilerle

PCG

PC GAMER TÜRKİYE ESKİ SAYI İSTEK FORMU

PC GAMER-TÜRKİYE eski sayılarımızı bulamamış olabilirsiniz...

1.300.000 TL karşılığı

dilediğiniz sayıyı adresinize gönderiyoruz.

Adı / Soyadı :

Firma :

Adres :

Şehir : Posta Kodu:

Telefon : Faks:

E-mail :

Vergi Dairesi : No:

Kredi kartımdan .... TL. alınız

Kredi Kart No: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ S.K.T.:

Banka hesabınıza .... TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir

Tarih: İmza:

İSTEDİĞİM ESKİ SAYI / SAYILAR: 1 2 3 4 5 6 7

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: (0212) 296 46 00
Faks: (0212) 233 63 15

Banka hesap numaraları:
Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 1010245-9
İş Bankası, Şişli Şubesi 1215437

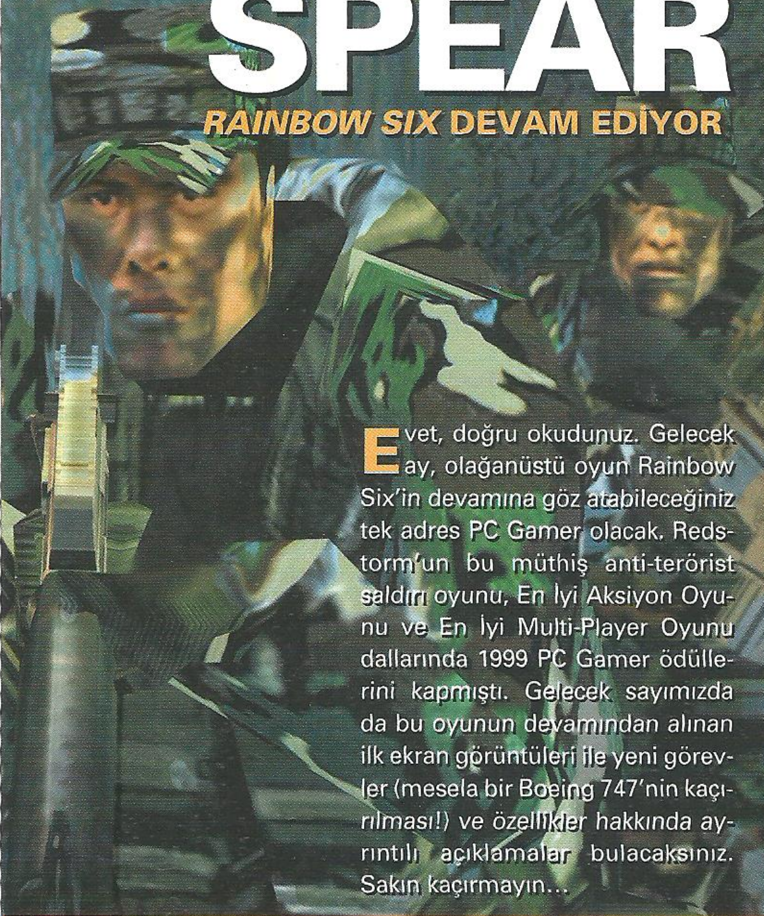
Reklam & Ürün İndeksi

FİRMA	TELEFON	ÜRÜN	BÖLÜM	SAYFA
Akademi İstanbul	0.212 251 74 84	Eğitim	Reklam	50
Aral İthalat	0.212 659 26 73	Sports Car GT	Reklam	A.K.
Aral İthalat	0.212 659 26 73	Hugo	Reklam	94
Bilgitaş	0.212 275 00 20	Aktivite-Bilgi Zirvesi	Reklam	91
Computer Shopping	0.212 219 19 40	Dergi	Reklam	74
Çizgi Elektronik	0.212 273 14 91	Ekran Kartı	Reklam	15
Çizgi Elektronik	0.212 273 14 91	ASUS V3800	İnceleme	85
Çizgi Elektronik	0.212 273 14 91	ASUS TV-BOX	İnceleme	92
Demir Yatırım	0.212 216 26 66	Web Sitesi	Reklam	4-5
Deniz Bilgisayar	0.212 213 34 00	Ekran Kartı	Reklam	17
Deniz Bilgisayar	0.212 213 34 00	Monitör	Reklam	23
Eka	0.212 238 50 50	UPS	Reklam	8-9
Eksen	0.216 418 94 55	Fiyat Listesi	Reklam	67
Gen-Pa	0.212 288 10 78	Gen-Pa	Reklam	11
Gen-Pa	0.212 288 10 78	Creative	Reklam	13
Gen-Pa	0.212 288 10 78	Creative CD-RW 2224	İnceleme	86
Granit	0.216 449 00 19	Fiyat Listesi	Reklam	49
Harmony	0.212 258 30 24	ADI monitör	İnceleme	90
HIT	0.212 296 46 00	Uluslararası Eğitim	Reklam	115
HIT	0.212 296 46 00	4. Uluslararası Eğitim Fuarı	Reklam	127
Karma Donanım	0.212 233 30 30	Toshiba CD-ROM	İnceleme	93
Levi's	0.212 279 84 65	Spor Giyim	Reklam	Ö.K.İ-1
Mascom	0.212 212 13 66	Rockfire	Reklam	55
Mascom	0.212 212 13 66	Dexxa Direksiyon	İnceleme	87
Mascom	0.212 212 13 66	Rockfire Joystick	İnceleme	89
Mavi Donanım	0.216 348 94 54	Fiyat Listesi	Reklam	80
Milliyet	0.212 505 61 11	Milliyet Web Sitesi	Reklam	A.K.İ
Multimedya	0.212 212 98 50	Mainboard	Reklam	59
Ölçsan	0.212 280 97 61	Voodoo3	Reklam	45
Ölçsan	0.212 280 97 61	Voodoo3 ekran kartı	İnceleme	84
Pancom	0.212 274 47 23	Panasonic monitör	İnceleme	93
Pasifik Bilgisayar	0.212 212 88 65	Faks-Modem	Reklam	33
Pasifik Bilgisayar	0.212 212 88 65	Speaker	Reklam	35
Pasifik Bilgisayar	0.212 212 88 65	Ekran Kartı	Reklam	37
Pasifik Bilgisayar	0.212 212 88 65	Inca Hoparlör	İnceleme	88
Sentim KRN	0.216 415 79 79	Sistem	Reklam	31
SKY	0.212 225 68 08	Philips DVD	İnceleme	92
Truva	0.216 327 79 77	ISS	Reklam	63
Ufotek	0.212 274 56 60	Mitsubishi monitör	İnceleme	90

GELECEK SAYI

9. sayımız **4 Haziran'da** Bayinizde... Kaçırmayın

Hızla dönüyor Mayıs, Haziran'a. Ne kadar da çabuk geliyor yaz zamanı. Birden kendimizi bulursak eğer; gözlerimizi kaçırırken monitörümüz de parlayan güneşten. Buna hiç şaşmamalı...



Tom Clancy's

ROGUE SPEAR

RAINBOW SIX DEVAM EDİYOR

Evet, doğru okudunuz. Gelecek ay, olağanüstü oyun Rainbow Six'in devamına göz atabileceğiniz tek adres PC Gamer olacak. Redstorm'un bu müthiş anti-terörist saldırı oyunu, En İyi Aksiyon Oyunu ve En İyi Multi-Player Oyunu dallarında 1999 PC Gamer ödüllerini kapmıştı. Gelecek sayımızda da bu oyunun devamından alınan ilk ekran görüntüleri ile yeni görevler (mesela bir Boeing 747'nin kaçırılması!) ve özellikler hakkında ayrıntılı açıklamalar bulacaksınız. Sakın kaçırmayın...

EN İYİ TOP 100

Şu andan itibaren yılın sonuna kadar çıkması planlanan oyunları tanıtarak (ki bunların sayısı 100 civarında!) şu meşhur E3 fuarını ezip geçmeyi planlıyoruz. Aşağıdaki oyunlar hakkında yepyeni haberler sizi bekliyor:

Duke Nukem Forever
C&C: Tiberian Sun
Quake III Arena
Tribes 2
X-COM Alliance
Daikatana
Ultima Ascension
Dungeon Keeper II
Diablo II
Max Payne
MechWarrior III
Madden NFL 2000
The Indestructibles

ve daha pek çoğu! 1999 oyunları hakkında başka bir rehbere ihtiyacınız yok!

Artı...

HARİKA İNCELEMELERİMİZ DE OLACAK:



X-Wing Allience



South Park



Starsiege



NASCAR Revolution

...VE DİĞERLERİ!

PC GAMER TÜRKİYE

MAYIS 1999

HIT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN VE DIŞ TİCARET A.Ş. ADINA SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ VE GÖRSEL YÖNETMEN
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Teknik Editör • Tuğbek Ölek
Teknik Editör • Cem Sinanoğlu
Editör • Arzu Duymaz
Editör • Güven Çatak
Editör • Cüneyt Halu
Editör • Serpil Ulutürk
Editör • Mustafa G. Balkaya

GRAFİK TASARIM
Gökhan Tüzüngüç
Antonio A. Moriello

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Asi Şövalye • Ahmet Hesapçı
Eşiktekiler • Kaan Polatoğlu
Sim Kolonu • Gülçin Hatıhan

REKLAM
Reklam Müdürü • Murat Yıldırım
Reklam Sorumlusu • Bora Rodoplu
Reklam Sorumlusu • Sevilay Acar
Reklam Sorumlusu • Berna Bilgin

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik

BASKI
Hür-Ok A.Ş.

DAĞITIM
BİRVAY A.Ş.

HIT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN VE DIŞ TİCARET A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: hit@hit.com.tr

Dünyanın Türkiye'ye açılan kapısı: Milliyet İnternet'te!

Türkiye'nin en güvenilir gazetesi Milliyet, politika, ekonomi ve iş dünyasından hem Türkçe, hem İngilizce, iki ayrı dilde verdiği kapsamlı haberlerle, artık tüm dünyadaki okurlarına erişecek.

Uluslararası bilgi otoyolunda hızla ilerleyen Milliyet, Türk basınındaki liderliğini elektronik yayıncılık alanında da göstermekten gurur duyuyor. **www.milliyet.com.tr**

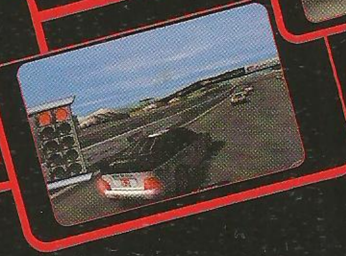


HEDEFE KİLİTLENİN

Tüm görüntüler oyun içindeki
ekran görüntüleridir.















BMW M3, Porche 911, Mercedes CLK GTR dahil dünyanın en hızlı arabaları
çeşitli modernize ve ayarlama seçenekleriyle arabanızın performansını geliştirin.
Aynı anda hareket için (PC) çok oyunculu TCP/IPX Ağ oyunu.

SPORTS CAR GT

HIGH-SPEED RACING IN THE WORLD'S FASTEST SPORTS CARS







TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ



ARAL İTHALAT LTD.ŞTİ.
Tel: 0212•659 26 73

ANA DAĞITICILAR

EKOL BİLGİSAYAR PROGRAMCILIK LTD.
Tel : 0212•212 83 55 - 56
Fax : 0212•212 83 53

DENİZ LTD.
Tel : 0212•213 34 00
Fax : 0212•213 34 20

MASCOM
Tel : 0212•212 13 66
Fax : 0212•212 88 70